

www.shpil.com

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

№8
2004

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Blood Rayne 2

упоительная красота

«Периметр»

на краю хаоса

The Suffering

новый ужас

The Witcher

ведьмак — не ведьма

В НОМЕРЕ:

Kult: Heretic Kingdoms, Catwoman, Devil May Cry 3, Blood Rayne 2, Tim Burton's The Nightmare before Christmas: Oogie's Revenge, "Периметр", Ground Control II: Operation Exodus, Against Rome, Spider-man 2: The Game, The Suffering, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

ПОСТЕРЫ



Подписной индекс — 23852

ISSN 1609-9008



08

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів *

1С® МУЛЬТИМЕДІА

3 питання партнерства звертатися: e-mail: multimedia@1c.ua, <http://games.1c.ua>

В тилу



Десятки моделей техніки: танки, бронеташини, пушки, мотоцикли і багато інше

Динамічне освітлення і тені дають графіку гри живої і насиченої

Ви можете завоювати і використати в бою будь-яку техніку, в тому числі ворожню

Откритий люк означає, що танк пуст: ви можете отремонтировать его, и использовать в сражении

Бойцы заняли оборону в здании-это резко повышает их шансы на успех в бою



Кинематографическое качество взрывов, выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс - мощный инструмент для управления игрой

В игре может быть разрушено всё: техника, дома, укрепления, элементы ландшафта

Любой объект, расположенный на уровне, может послужить укрытием для бойцов

В случае отсутствия укрытия его можно организовать самому



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2004 Компания Best Way. Все права защищены.



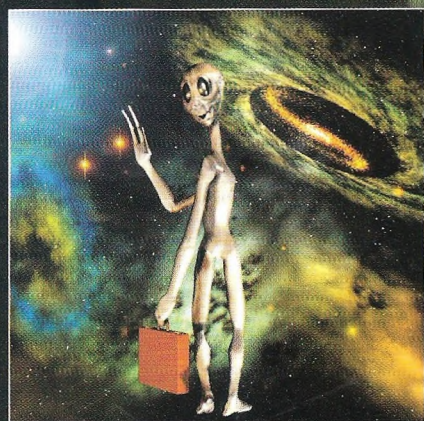
INTRO

Вот и наступил тот час, когда нам придется раскрыть свою главную тайну. К сожалению, мы вынуждены признаться, что мы — не с этой планеты. Ровно 193 года назад нас выслали из нашей родной системы, и пришлось искать себе новый дом. В процессе поиска мы облетели не один мир, похожий на этот, но все они не подходили нам из-за высокой концентрации вегетарианцев и служителей Магнуса (в разных мирах они зовутся по-разному, но все равно очень похоже).

Планета Земля нам подошла. Со временем мы внедрили несколько атрибутов нашей инопланетной жизни в культуру вашей планеты — это были компьютерные игры, рок-музыка и куры «гриль» с пивом. Одному из нас в процессе внедрения культурных ценностей пришлось даже принять облик злого бога нашей планеты — Оззи Осборна, культ которого процветает у нас и поддерживается в связи с тем, что жертвоприношения освежают инвестиционный климат и привлекают туристов. Теперь он — злой бог и на вашей планете. Жертвоприношения у вас, правда, не прижились.

Мы бы не выходили из тени, если бы нас не вынудили. Но пришлось сесть и написать всю правду. Теперь, когда мы открылись, многое должно стать вам понятно. Вы знаете, о чем мы говорим.

К сожалению, не все наши дожили до этого часа — Дюка Ньюкема всосало в виртуальность (он чересчур увлекался девушками легкого поведения), а Нельсон Мандела забыл, кто он такой, и стал президентом. Это особенно обидно, потому что даже R2D2 никогда не забывал, что он ремонтный робот, даже снимаясь в кино. Теперь нам придется надолго замолчать... Мы услышали тихий голос высокой травы... С той стороны...



Содержание

Эхо планеты

News+	2
News -	3
Columbia Бразерс	4
Музыкальное чтиво!	5

Девушка месяца

6

Ждем-с!

MegaGame	
Blood Rayne 2	8
PC	
Kult: Heretic Kingdoms	12
Catwoman	14
The Witcher	16
Приставки	
Devil May Cry 3	18
Tim Burton's The Nightmare	
Before Christmas: Oogie's Revenge	20

To play or not to play

PC	
«Периметр»	22
Ground Control II: Operation Exodus	26
Against Rome	38
Spider-man 2: The Game	40
Приставки	
The Suffering	36
Ацтой	
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	30

Акции

Раздача слонов	42
----------------	----

Чуваак!

Наш человек в космосе	46
-----------------------	----

Animania

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	50
Новости аниме	52
Создавая мультфильм...	53

Службачка

Украина на ESWC: ожидания не оправдались...	54
---	----

Железный бум

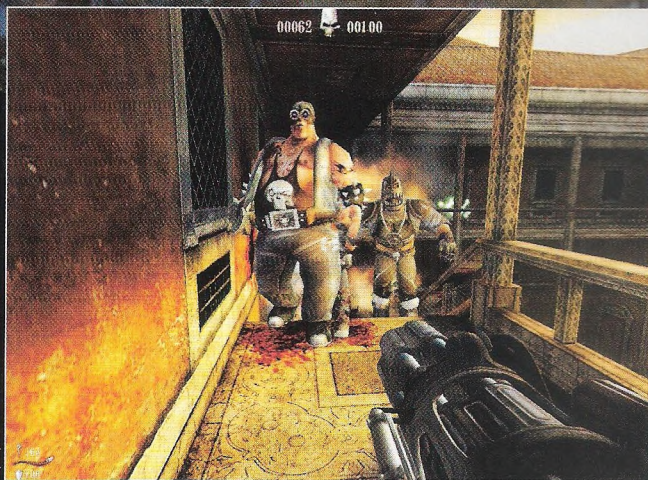
Без руля, или Пара палочек	58
Золотой ребенок Pixel View	60
РаШПИЛЬ News	63

Vox populi

Наш адрес...	64
--------------	----

R.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 — таких игр не существует;
- 3-4 — полный ацтой;
- 5-6 — стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 — на любителя (а вообще —, неплохо);
- 9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
- 11 — шедевр. Обязательно купите;
- 12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).



Painkiller возвращается

Разработчики шутера, потрясшего многих своим геймплеем и особенно многопользовательским режимом, решили дать второе дыхание своему любимому проекту. И вот уже объявлено, что продолжение в виде дополнительной кампании на 10 уровней, а также новые режимы игры, новые типы оружия, новые модели для мультиплея, новые карты, редактор уровней и новое еще всякое разное, носящее название Battle Out of Hell, выйдет этой зимой. Трепещите!

Контрольный выстрел в голову FIFA

Pro Evolution Soccer в этом году сильно потоптался по несчастному FIFA, в сторону которого каждый год и так раздается все больше и больше разного рода нехороших ругательных слов. PES сделал FIFA на приставках, а теперь добивает его и на психиках. Недавно убийцы из европейского подразделения гипертрофированной Konami громко спели похоронный марш. В их исполнении он звучал так: «Рево-

люционно преобразованный и переработанный Pro Evolution Soccer 4 действительно выйдет и на Xbox, и на PS2, и на PC».

Улучшений и так отличной игрули будет достаточно, чтоб окончательно дать по голове симулятору FIFA, долгое время доминировавшему на рынке футбольных шпилей. Например, будет переработана (читай – улучшена) система свободных ударов и пенальти. Управление будет кардинально изменено с целью сделать его еще более простым, удобным и интуитивным – это коснется непосредственно управления и переключения игроков, передачи пасов, атаки и защиты. Техника ведения мяча также изменится.

Не поскупились разработчики на лишний AI и лишние полигоны на поле – в игру вступят и судьи. Графика также



будет улучшена – поле со временем будет утаптываться, форма падающих спортсменов – пачкаться. Кроме того, после падения или столкновения игрок сможет получить травму, и в зависимости от ее тяжести, он сможет или продолжить игру (но травма скажется на его стиле и манере игры, а также на физических параметрах), или ему придется уйти на скамейку запасных.

Обещают даже тщательнее посмотреть на то, кого из футболистов как зовут и как он выглядит. Ведь обычно в командах, которые не занимают каких-то высоких позиций в мировых рейтингах, портретное сходство достается только парочке игроков, а остальные похожи друг на друга, как семья буратинов – для этого про запас делается десяток физиономий и надевают их тем игрокам, которые разработчику лично не интересны. На этот раз такого не будет. Обещали ведь.

Ядерная бомба в кармане Epic

Один из боссов Epic проболтался о том, что готовит его компания для геймерской общины. Это будет игрулина, построенная на еще не существующем движке Unreal 3 Engine, демки которого мы видели пока только в видеороликах. Игруля будет, как, впрочем, и Unreal 2, полностью ориентирована на одно-

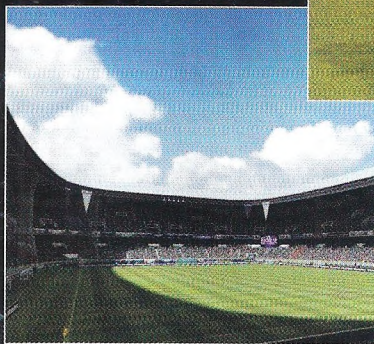
пользовательскую игру. Но по заверениям этого самого менеджера, ничего общего с миром Unreal игра иметь не будет. То есть возможно, что это будет такой же фантастический и футуристический шутер от первого лица, но скаарджей и прочих товарищей мы не увидим.

Интересно то, что вероятнее всего, игра будет заточена под PC, но не исключено, что сделают версию и для Xbox 2. Именно с выходом этой приставки и будет связана дата выпуска игры – когда MS, наконец, решит, будет ли она предлагать разработчикам сделать игру для их приставки. Ведь Xbox 2 – пока дело будущего. В ближайшие полгода, конечно же, никто ничего не обещает, но в следующем году, возможно, мы увидим новое творение эпических разработчиков.

Чуваак засветился

Великий и ужасный... Нет, не Оззи Осборн и не Элис Купер, и уж, само собой, не Борис Гребенщиков, а более близкий нам Американ МакГи засветился в проекте приключенческой игрули про робота в городе будущего. Он станет исполнительным продюсером со стороны компании Enlight Software.

Уже само то, что МакГи участвует в проекте, делает его интересным. Большая фантазия этого милого типа наверняка заставит нас не раз вспомнить его предыдущие творения и внедренные в игры идеи. Наш человек нигде не пропадет. Ждем с радостью и благоговением, о Великий!



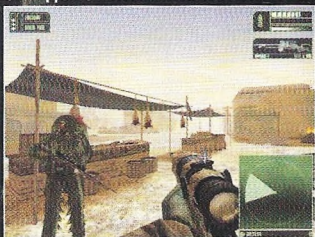
Прах к праху

Ацтой продолжает плодиться. И ничто в этом мире не сможет его остановить в этом безумном кролячьем безобразии. Даже мы со сво-



ей акцией, направленной на уничтожение ацтой, можем убить только тот ацтой, который уже продается в магазинах. Но воспрепятствовать производству нового ацтой мы не в силах.

И вот появилась еще одна тревожная весть: Jarhead Games обещает выпустить продолжение игры STU: Marine Sharpshooter... Новость, правда, довольно несвежая – она появилась аж в марте, но на днях мы узнали, что это не утка и это не было сказано сгоряча – они действительно хотят



сделать продолжение этого ацтой! Тревога! Ахтунг! Что делать? Мы не можем этого остановить... Помогите нам!

В игре было три вида оружия, плоские и тупые локации и два дурака-главных героя. Такой кошмар не должен повториться ни в коем случае, но мы не можем его предотвратить. Остановите это безумие! Не покупайте ацтой! Уничтожайте его вместе с нами! И естественно, уничтожайте его, как мы, и уничтожайте его лучше нас. Вот.



Еще один мертворожденный

На сайте игры Ultima X:

Odyssey, которая должна была стать очередным игрищем во вселенной Ultima, появилось официальное объявление о том, что игры не будет. Честно говоря, не очень-то и хотелось, но тенденция неприятная. Пусть игра и не стала бы шедевром, но на звание ацтой она никак не претендовала. Шпиля должна была рассказать о том, что было после событий девятой части игр. За основу был взят движок Unreal, который тщательно доработали и переработали. Обидно, что поклонники Ultima не досчитаются одной игры, которую ждали.

По слухам, девелоперы, которые ранее были заняты в проекте «Одиссея», перейдут в другой проект – производства очередного адд-она куда как более популярной мморпг-и Ultima Online. Покойся с миром, Ultima №10.

Об Interplay или хорошо, или никак

Будете смеяться, но Interplay рыпается по полной программе! Уже одетая в черный костюм и белые тапочки компания выступила с обьявами. Одна касалась ее финансовых успехов. За первые три месяца в этом году компания подарила миру почти миллион денег – ведь если они потеряли 900 тысяч баксов, значит, кто-то их нашел? Специалисты по отказам из Interplay заявляют, что в основном они потеряли бабос по причине продажи прав на издательство игр

серии Hunter, известной под кодовым названием The Reconing.

А теперь – самое главное: у компании Interplay, оказывается, остался самый жирный козырь! И они им не замедлили похвастаться: типа, вот, смотрите, у нас есть Fallout! Да, братцы, есть у вас «Фоллаут» – мечта миллионов и игра целого поколения ролевиков. Но вам от этого бренда ровно столько же пользы, сколько сантехнику от электронного микроскопа. Для того чтобы раскрутить по новой какой-то проект, завязанный на этом громком имени, придется привлечь достаточно большие инвестиции, которые



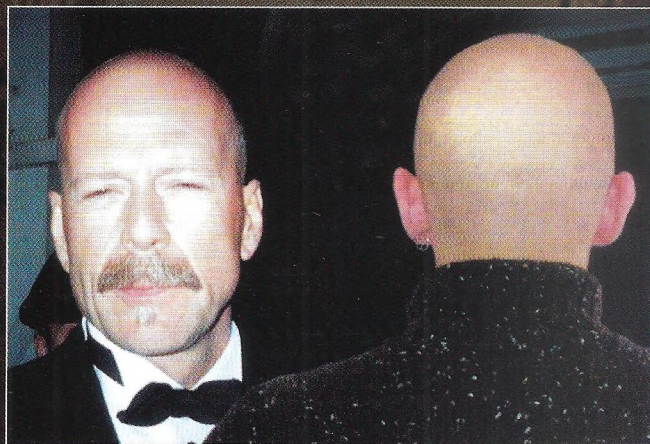
вам под ваши оставшиеся активы никто не даст.

Что при таком раскладе рекомендуют делать финансовые махинаторы? Громко кричать о прорыве и быстро сдвигаться от полупотонувшего хозяйства. Обычно, если старый гнилой дом жрут крысы и термиты, то хозяин пускает слух, что в подвале имеется клад, на участке – нефть, а на эту территорию претендует крупная компания, которая выкупит ее за огромные бабки и построит на ней небоскреб. После этого дом быстро продается первому же клиенту, а жильцы, собрав свои манатки, валят на первом автобусе в противоположный конец страны и скрываются под чужим именем. Компании Interplay давно пора было воспользоваться этой тактикой, а они, кажется, только сейчас поняли что к чему, и вспомнили о «нефти на участке» – о бренде Fallout, который у них имеется. Процесс прошел.

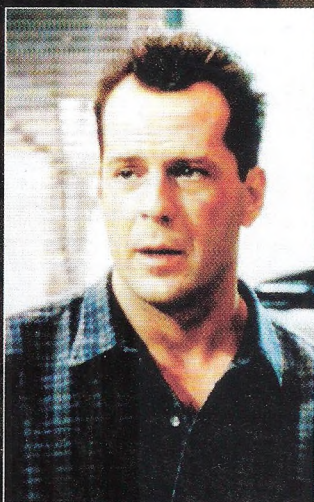


КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ПРОДАЖА В КРЕДИТ

Г. Киев,
м. "Берестейская",
проспект Победы, 80/57.
Тел.: 456-7192
E-mail: office@alfa-mr.kiev.ua



Олмер помогает Брюсу Уиллису...



Кто бы мог подумать, что Брюс Уиллис комплексует по поводу своей лысины? Вон Олмер специально ездил в Чернобыль, чтоб закрепить свою прическу на всю оставшуюся жизнь. Олмер и его 19 подружек в возрасте от 16 до 52 считают, что такой стиль делает его гораздо более привлекательным. А вот Уиллис так не считает. Нет, не то чтобы он не уверен в привлекательности Олмера. Он, видать, думает, что лысина ему не идет. Вот его и застукали не так давно на консультации у специалистов, которые клонируют волосы.

Говорят, что Брюс волнуется насчет того, насколько этот препарат безопасен. Что интересно – правительство еще не одобрило применения нового средства. Да и испытания пока проводились только на грызунах. Интересно, было ли получено одобрение со стороны грызунов? И были ли эти грызуны такими же, как господин Уиллис – лысыми и симпатичными?

На случай, если грызуны откажутся от участия в экспериментах, Олмер согласился пожертвовать собой во имя шевелюры последнего бойскаута и побывать в роли подопытной крысы. За соответствующую плату, конечно.

...а мы поможем Кэмерон Диас...

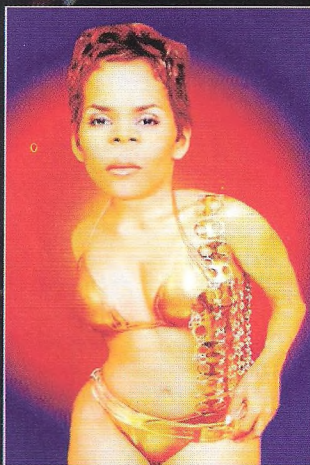
Одна из самых богатых и влиятельных девиц США, Кэмерон Диас, была ацки попалена на покупке кучи косметики по сниженным ценам. Рейд папарацци по лос-анджелесскому супермаркету «Костко» закончился сенсацией – богачка-актриса завалила свою тележку дешевыми как грязь кремами для кожи компаний



«Ла Прэри», «Шисэйдо» и «Эсте Лаудер» и двигалась в сторону касс! Такое безобразие, по мнению соглядатаев, не должно было остаться незамеченным и безнаказанным – они и растрепали новость всему миру. А мы понимаем, что всякое бывает – может, поиздержалась наша любимая актриса. Так что мы решили собрать небольшую посылку, положить в нее косметику ведущих польских и турецких производителей, а также одеколон «Тройной» и «Шипр», и отправить груз гуманитарной помощи «милашке». Вдруг она нуждается в помощи, а весь мир так подло пошел против нее.

...и Хэлли Берри.

И еще мы решили всей нашей мужской частью редакции по-



мочь актрисе Хэлли Берри. С тех пор, как ей начал изменять муж и она с ним в конце концов рассталась, красotka успела стать постоянным посетителем магазинов, торгующих товарами для взрослых. Ну, знаете, есть такие... Вот там она и покупает разные «игрушки».

По сведениям журнала Harper's Bazaar, Хэлли советуется одиноким дамам почаще ходить в такие заведения. Об остальных дамах мы не думали, но готовы оказать посильную помощь бедной, несчастной и одинокой Хэлли. Лич выезжает в США на следующей неделе, а потом подержать товарища отправится и Sova. Олмер пока никак не разберется со своими 19-ю подружками от 16 до 52 лет. Pagan остается в редакции за старшего.

13 привидений

Фильм «Изгоняющий дьявола» стал первым, после съемок в котором пострадало несколько человек. После ряда совпадений члены съемочной группы и актерского состава стали жертвами разных неприятных историй. По окончании съемок фильма «Полтергейст» (режиссером которого, кстати, был сам Спилберг), произошло несколько необъяснимых событий, в результате которых погибли и сошли с ума некоторые участники съемочной группы. И после того случая многие подвизали снимать фильмы о потустороннем мире.

Вот и теперь, когда в Австралии начались съемки римейка старого доброго ужастика «Дом восковых фигур» (его уже раз переснимали), одна из свечей, использовавшихся в качестве реквизита, стала результатом пожара, который только чудом не привел к нескольким смертям.

Есть вещи, с которыми лучше не шутить. Пожарная охрана города предупреждает: уходя, вырубайте всех.



Не снимай – убьет!

«Все секреты по карманам, и гуляю я с маманом. О!»

Глюк'оза, похоже, решила поменять добера, с которым появляется во всех своих клипах, на собственную маму, ни в чем не уступающую так называемым «собакам-убийцам». На прошедшем в Ижевске концерте Глюк'оза по традиции исполняла телодвижения под звук собственного голоса, а кругом стояло несколько быкообразных телохранителей знаменательной девочки. Кроме Глюк'озы, на сцене нервно курила ее собственная родительница, которая, по мнению газеты «Комсомольская правда», разными способами отгоняла фанатов, прорывающихся к певице.



Но одной поклоннице, которая сама, видать, тренировалась на доберманах, удалось прорваться не только сквозь плотный заслон терминаторов из службы секьюрити, но и сквозь суровую мамашу. Что характерно, Глюк'оза явно обалдела, что есть такие бойкие фанатки, и решила подарить поклоннице мягкую игрушку. Та еще больше офигела, и таки взяла игрушку, после чего, офигевшая окончательно, ушла в нирвану до завершения концерта. Но после того, как все закончилось, девочка решилась на еще более убийственный поступок – еще раз дорваться до Глюк'озы и вручить ей любовное послание. Как там насчет любви – точно не знаем, но то, что девочка смогла вторично прорваться сквозь секьюрити – это уже подвиг. Но не тут-то было. Секьюрити – это не мама. Мама способна на такие вещи, которые охрана никогда не потянет. Вот и тут мама Глюк'озы встала на защиту дочери от чрезмерно опасной поклонницы, и чтоб фа-

натка не сияла, тщательно покрывала ее с ног до головы отборным матом, после чего громко хлопнула дверью автомобиля, на котором звездная дочка собиралась уезжать с концерта. Попавшая в дверь рука поклонницы немного посинела, но, слава богу, не отвалилась. Так что теперь доберман Глюк'озе явно ни к чему. У нее есть мама.

Перцы! Мы и не сомневались

Конечно, можно слегка поспорить. Некоторые скажут, что Фред Дерст рулит со своим Results May Vary просто форэва, но лучшим альбомом десятилетия, по мнению читателей мужского журнала FHM (их просто немерено, но мы попытаемся их догнать и показать, в какую сторону идти) был признан альбом Californication наших любимых «перцев» – американской банды Red Hot Chilli Peppers. Мы бы вспомнили еще и Nirvan'y, и Metallica'y, и другие группы, которые тоже отличались за эти десять лет, да и тот же Limp Bizkit рулит, но, думается, перцы имеют полное право на титул лучших.

К слову, этот диск уже разошелся тиражом в 15 лимонов копий – по три миллиона в год. Или так – каждые десять секунд вот уже пять лет кто-то в мире покупает этот альбом. Круто, не вопрос.

Второе место заняли отошедшие на второй план Oasis со своим Morning Glory, из которого сейчас вспоминается, пожалуй, только Wonderwall (перепевка, между прочим) да Don't Look Back in Anger. Третьим стал альбом Eminem'a Marshall Mathers LP. Далее места распределились так: ветераны U2

из Ирландии с All that You Can't Leave Behind на четвертом месте, Coldplay с A Rush of Blood to the Head – пятые, Radiohead с OK Computer – шестые. На седьмом месте снова Coldplay – их дебютный альбом Parachutes не прошел незамеченным для меломанов. На восьмом месте Prodigy с Fat of the Land (достойнейшая вещь!), на девятом – Blur с Parklife (Song 2 – привет все той же «Нирване»), а десятые – пропавшие невесты куда The Verve и их Urban Hymns. Из последнего вспоминается только точно так же перепетая мелодия Bittersweet Symphony.

Мы любим Бритни Спирс!

Как всегда, мы хотели что-то написать про нашу любимую



певицу (после Памелы Андерсон, конечно), но в июле она ничего не сказала, кроме того, что родит 6 детей. Так что пишем про Джанет Джексон и ее дорогущую сись... сорри, бюст.

Как вы помните, Джастин Тимберлейк в перерыве трансляции финала чемпа по аме-

риканскому футболу дернул Джанет за часть ее костюма и открыл звездное достоинство. Что там было такого, что вся Америка оскорбилась, мы не знаем. Сами смотрели – ничего особо страшного из бюстгальтера у мисс Джексон не выпало. Было бы хуже, если бы вместо бюста у нее из лифа выпала кривая волосатая нога. Но американцы впили в ступор. В итоге грудь Джанет будет стоять CBS, транслировавшей финал, 550 тысяч баксей.

Дорогая же вышла сись... сорри, грудь.



М И К К : : Ш Л И П Ь : :

И Ю Л Ь



Модель: не назвалась

Особые приметы:
тату на разных местах

Выражение лица:
загадочное

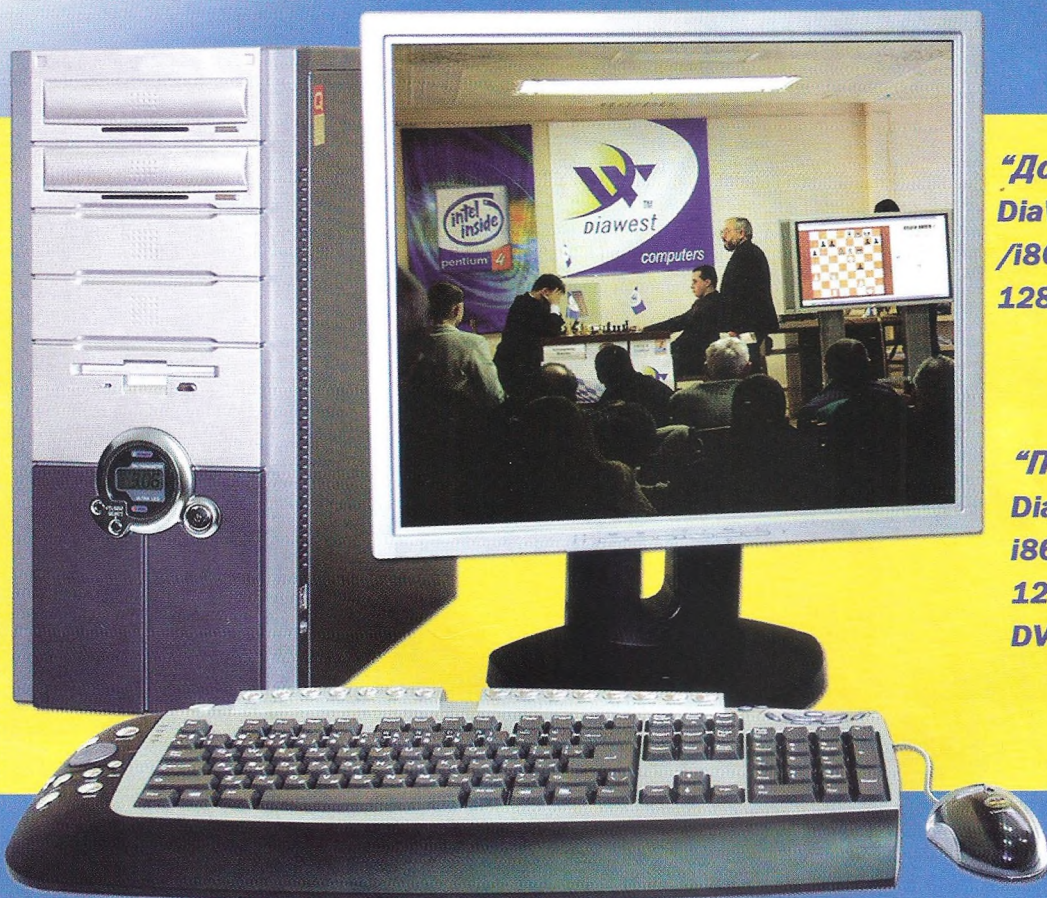


www.diawest.com

Комп'ютерний світ

**Підвищить ефективність,
продуктивність та
конкурентноздатність.**

Використовуйте ПК, що виконує більшу кількість задач одночасно. Персональний комп'ютер DiaWest на базі процесора Intel® Pentium® 4 з технологією HT



“Домашній комп'ютер”

DiaWest 2801P P4-2.8HT
/i865/DDR256MB/80GB/
128MB ATI9200/CD-RW/SB

2980 грн.*

“Потужний комп'ютер”

DiaWest 3001P P4-3.0HT/
i865/DDR512MB/120GB/
128MB ATI 9600/
DVD-CD-RW/SBint

3850 грн.*

* - Ціна без вартості монітора.

Департамент комплексних проектів: т. 456-96-33

Internet-магазин: shop.diawest.com т. 456-76-61

Інформаційна служба:
Київ т. 455-66-55

Україна (безкоштовні дзвінки)
т. 8 800 302 302 0

Київ, Луцьк, Херсон, Івано-Франківськ, Миколаїв,
Рівне, Чернівці, Дніпропетровськ, Вознесенськ,
Чернігів, Харків, Дніпродзержинськ, Хмельницький,
Запоріжжя, Макіївка, Донецьк.



ДіаВест Інтел® Інсайт Селерон Пентіум® 4

Название: Blood Rayne 2

Жанр: action

Издатель: Majesco Games

Разработчик:
Terminal Reality

Дата выхода:

октябрь 2004 года

Системные требования:

Pentium 4, не менее

256 Мб, 64 Мб 3D video

с поддержкой DirectX 9.0

СЕУЧАС ПРОЛЬЕТСЯ
ЧЬЯ-ТО КРОВЬ!

BLOODRAYNE
2

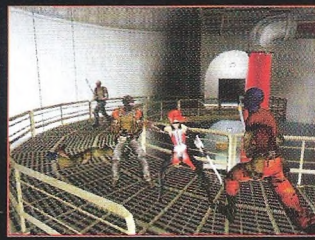
Игрушка под названием Blood Rayne не стала ацки культовой по всему миру. Она стала культовой только среди тех поклонников компьютерных игр, которые знают толк в играх жанра action и хотели получить что-то новенькое, интересное и отличное от постоянно «беги-стреляй».

Харизматичная полувампирша Блад Рейн красиво нарезала врагов своими двумя тесаками, которые везде и всегда носила с собой с особым изяществом, что не так-то просто для девушки с такой фигурой. Она могла впасть в ярость и рвать фашистов голыми руками, могла выпить их кровь, и, как сыщик из «Бременских», могла найти даже прыщик на одном месте у слона с помощью особого чутья, которое у нее было очень развито.

Да, игра не стала массовой, и новоизобретенное слово dhampir (дампир), означающее именно полчеловека-полувампира, которое разработчики пытались популяризовать с помощью игры, не прижилось в массах, и помнят его только отъявленные фанаты милостивого отродья земли и ада.

И вот в октябре выходит следующая, новая часть походов нашей любимой (по крайней мере, любимой нашей редакцией) Блад Рейн. Игра обещает быть суперской, и мы, конечно же, расскажем вам, почему мы так считаем.

Действие игры разворачивается уже не в фашистской Германии и не в Америке 20-х годов, а практически в настоящее время. По словам разработчиков, события, описываемые в BR2 происходят спустя 50 лет после событий первой части, то есть примерно в 80–90-х годах прошлого века. Мисс Рейн, об истории жизни которой полностью умолчали в первой части, во второй узнает о том, кто же на самом деле ее отец. Да, переворота не случится, и папашка окажется вампиром — как нам и сказали в первой части. Вот только воспользовавшись развитием науки конца прошлого



века, он с группой вампиров, которых лично наплодил из обычных людей, дав испить вампирской крови, обнаружил способ спастись от ультрафиолетового излучения, опасного для их существования. Штука, которая должна была принести полную свободу вампирскому племени, носит название The Shroud. Переводов у этого слова много, и сложно сказать, какой вариант имели в виду разработчики — «саван», «заслон» или «колпак». Судя по специфике игры, это все же «саван»...

Что это будет за «саван» — пока не известно. Одни говорят, что он даст возможность (после того, как его отхлебнуть из колбочки) бегать по улице в дневное время, пока он будет действовать, другие — что это — специальный покров, наносимый на тело, который будет оставаться в силе пока его не смоешь, а третьи — что он вообще перекроет доступ света к земле. Наиболее вероятной является версия очевидцев прелюдии игры, которые уверены в том, что саван действительно закроет всю планету от солнечного света, и вампиры всей Земли смогут спокойно стать доминирующим видом в мире, уничтожив все человечество.

И Блад Рейн, как всякий порядочный Павлик Морозов (кто-то еще помнит о том, кто это такой?), должна будет встать на пути у собственного отца, чтобы спасти человечество от вечной ночи и рабства. Для этого ей надо уничтожить его, уничтожить этот самый shroud, и таким образом расстроить планы папаша поработорить планету. Все, кто попытается ей в этом помешать, пожалуют, что оказались на пути у рыжей



смертоносной бестии. Ведь она может всякое...

Зайдя на сайт игры, можно обнаружить Blood Rayne болтающейся на перекладине вниз головой и стреляющей одновременно из двух здоровых и опасных на вид пушек. И не зря она там так болтается: это первое из отличий того, как БР будет драться во второй части. Ее новым приемом станет именно такой акробатический трюк — стрельба из двух пушек или размахивание двумя своими лезвиями в то время, когда она будет болтаться вниз головой, уцепившись ногами за какую-нибудь трубу, трос, канат или провод. Это конкретно разнообразит игровой процесс. Теперь Рейн сможет избежать непосредственной стычки лицом к лицу и прямого противостояния, запрыгнув на трубу и уничтожая врагов сверху, из безопасного места.

Чтобы залезть на какое-то возвышение или сбросить что-то большое, подвешенное под потолком, Рейн сможет использовать свой гарпун, уже известный нам по первой части. Теперь у гарпуна появится несколько вариантов использования, а не только перетягивание врагов. Им можно будет пристрелить

врага, пронзив его насквозь, зацепить врага и таскать за собой, можно будет вцепиться в какую-нибудь опору, чтоб обрушить ее — мир стал намного более интерактивным.

Естественно, наша героиня сможет, как и раньше, рассчитывать вампиров и прочую нежить разными способами — отрубая им головы, руки, ноги, нарезая их на фарш и даже разрубая на две части своими





длинные острейшие мечи.

И также она сможет спокойно стрелять из двух пушек одновременно, даже не болтаясь вниз головой. Явно разработчики спали и видели, как их героиня сможет вытеснить столь же харизматичного Данте из Devil May Cry – тот стреляет с двух рук как демон. Или, если точнее, полудемон, которым он и является. Честно говоря, зная современные тенденции, так и напрашивается вариант объединения этих двух героев в одной игре, где они будут противостоять друг другу. Полувампира и полудемона. Было бы прикольно. Куда более прикольно, чем Фредди против Джейсона или Робокон против Терминатора, и, пожалуй, так же прикольно, как Чужие против Хищника.

Для того чтобы зарядить пушку, Рейн делает не то, что средний сержант американской армии, то есть не меняет магазин за 4,6 секунды, щелкнув зажим, ударив по пушке, пристегнув новый магазин и хлопнув по нему низом ладони свободной руки. Она пьет кровь. Странно, конечно, но девушка, которая борется с вампирами, с удовольствием пользуется их приемами и методами, забирая

жизнь у своих врагов и восполняя свою собственную, припав к яремной вене. Но самое странное в том, что и пистолеты у нее при этом заряжаются. Странные пистолеты, однако – заряжаются кровью... Но с такими пистолетами мы, по крайней мере, избавлены от бегания по уровню с тем, чтобы найти коробочку с патронами нужного калибра.

В новой версии игры будет конкретно переработана физическая модель героини и физика всего мира. Он станет более интерактивным, что сегодня уже является требованием к нормальной экшн-игре нового поколения.

И теперь у Рейн появится еще несколько способов, чтобы избавиться от своих врагов. Во-первых, она сможет сбросить их с какого-то высокого места. Во-вторых, она сможет сбросить на них откуда-нибудь с высокого места что-нибудь тяжелое: на разных уровнях это могут быть разные опоры и колонны, рекламные щиты, бочки, ящики, фонарные столбы и всякая другая подобная фиготень.

Рейн сможет использовать один из 6 видов огнестрельного оружия, причем каждый из этих видов будет иметь как минимум одну степень апгрейда. Выглядит это так: чем больше вы пользуетесь определенной пушкой, тем больше у вас накапливается опыта применения этого конкретного вида оружия. И если стрелять из пистолета или огнемета достаточно долго, то можно добиться того, что умение использовать это оружие перейдет на качественно новый уровень. В игре это будет отображаться так: у пушки появится дополнительный ствол, или оптический прицел, или скорострельность ее возрастет в два раза и более. Есть вариант увеличения магазина автомата или пулемета. В общем, оружие станет лучше. Таких градаций улучшения для разных пушек будет несколько

ко, и каждый раз мы получим реальный прирост убойной силы, или скорострельности, или точности стрельбы.

Кроме убойной стрельбы, Рейн за 50 лет, что мы ее не видели, научилась делать разные фокусы другого рода: она изучила новые вампирские приемы рукопашного боя. Например, разработчики грозились, что Рейн сможет запрыгнуть на врага сзади и просто-напросто открутить ему голову, забросив ее куда подальше.

И еще одно «кроме этого». Да, кроме всего этого у девушки-вампира будет несколько умений из разряда bloodlust – помните по первой части? Так вот, Блад Рейн сможет, используя специальную абилити, увидеть свои цели миссии, врагов, спрятавшихся за какими-то укрытиями, замедлить течение времени, чтобы использовать его в своих целях – находясь посреди толпы врагов, она сможет гораздо быстрее, чем они могут себе представить, бегать, неся смерть. К слову, slo-mo в BR2 может стать более интересным, чем во всех прочих играх – в этой шпиле во время режима slo-mo вы сможете обнаружить, что вампиры, против которых вы сражаетесь, тоже перейдут в режим slo-mo. Это еще, правда, не определено, но вполне возможно. Девушка сможет выпустить на охоту за врагами свой дух, который нанесет удар с большого расстояния. После этого, правда, ей придется набраться сил, чтобы сделать еще что-то в том же духе, но абилити полезная, не вопрос. Просто ракета Patriot какая-то! Естественно, что кроме этого, мисс Рейн сможет лазить по потолкам, бегать по стенам и делать прочие вампирские штуки.

В игре появятся и killing puzzles – в некоторых локациях придется использовать какие-то предметы из окружения и даже трупы врагов, чтобы пройти дальше. Например, накидать в огромный вентилятор врагов столько, чтобы он сломался и перестал вращаться, тогда Рейн сможет пройти дальше. Или накидать их на платформу, которая опустится и даст возможность продвинуться по сюжету. А игровой процесс зайнется аж на целых 10 актов и заберет у нас от 30 до 50 часов игрового времени.

Графика в игре станет еще более приятной. Смущает, правда, то, что игра выйдет еще и на xBox

и на PS2. Многоплатформенность никогда не шла на пользу играм. Но если учесть, что разработчики обещают только улучшить графику по сравнению с предыдущей частью игры, то можно надеяться на нормальный внешний вид уровней и персонажей. Что касается улучшений, то модель Рейн станет на 1000 полигонов красивее и ровнее. При разработке персонажей была использована технология motion-capture, причем в воссоздании боевых сцен принимали участие специально обученные японские самураи, которых тренировали сносить бошки мечами с рождения. В общем, графика, можно сказать, будет слегка смазанной (многоплатформенность, блин), но движения будут реалистичными.

Что касается реиграбельности этой игры, то разработчики явно постарались: поучились на примере почти тезки девицы-полувампира – Max Payne. В BR2 будут арены, которые откроются после прохождения игры – здесь можно попасть на настоящий гладиаторский поединок, где против нас выйдет одновременно чертова куча врагов, жаждущих нашей смерти. Будут костюмы для нашей дампириши, которые тоже открываются после прохождения определенных квестов и локаций на определенных уровнях сложности. Костюмы обещают более чем открываемые... Можно будет полностью пройти игру и начать ее снова, имея в арсенале все то оружие и навыки, которые BR получила в процессе прохождения. Дело Quake done Quick живет и процветает!

В общем, такая вот ацкая мега-шпиля. Теперь, думаем, вы тоже будете с нетерпением ждать выхода в свет



второй части Blood Rayne. Красотка возвращается с шиком!

Ласкаво просимо в Інтернет!



Модеми серії OMNI 56K



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

- Максимальна швидкість доступу в Інтернет
- Надійний зв'язок на будь-яких лініях
- Легка установка та просте користування
- Три роки гарантії



Дистриб'ютори: ІКС-Мегатрейд т.(044) 538-00-06 МТІ т.(044) 458-34-34

Авторизовані партнери:

Донецьк: АМІ т.(062) 385-48-88 Мережа комп'ютерних салонів SPARK т.(0622) 90-58-46 Техніка т.(062) 385-82-55; Запоріжжя: Фотоком т.(061) 220-00-94; Київ: Антаріс-Телеком т.(044) 461-91-01 Брейл комп'ютери т.(044) 239-25-87 Версія т.(044) 554-27-47 Гранд-Сервіс т.(044) 456-47-77 Мережа магазинів "Діавест" т.(044) 455-66-55 Еверест т.(044) 464-77-77 Енглер-Україна т.(044) 568-58-68 ЕнранТелеком т.(044) 244-93-68 K-Trade т.(044) 252-92-22 Ланжерон т.(044) 253-87-89 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(044) 236-20-92 Навігатор т.(044) 241-94-94 Промрегіон т.(044) 249-71-29 Мережа магазинів "Фокстрот" т.8-800-500-15-30 Валтек т.(044) 229-40-33 Мережа магазинів "Юнітрейд" т.8-800-507-70-70; Одеса: Н-БІС т.(048) 777-70-70 Неолоджик т.(048) 728-37-28; Харків: ІТЛ т.(057) 713-69-79 Спецвузавтоматика т.(0572) 19-15-05 Мережа магазинів МКС "Комп'ютери та офісна техніка" т.(80572) 14-95-21; Хмельницький: 2СТ т.(0382) 70-07-07

ZyXEL

www.zyxel-europe.com

Kult Диабольский

Название:

Kult: Heretic Kingdoms

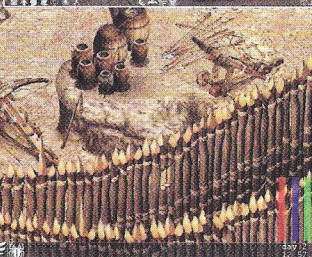
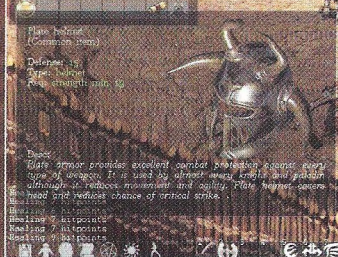
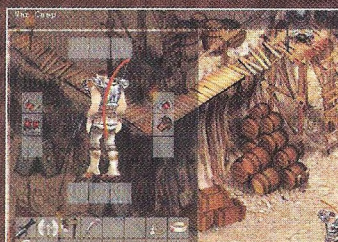
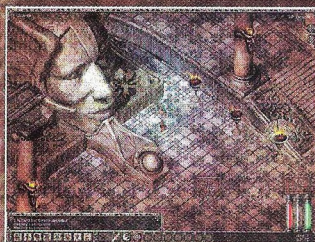
Разработчик: 3D People

Издатель: Project Three

Жанр игры: Hack&Slash/action-RPG

Дата выхода: сентябрь 2004 года

Официальный сайт: www.kult.3dpeople.de



Уже немало воды утекло с тех пор, как отгремела выставка E3 образца 2004 года, стихли возгласы недовольства или восхищения, один только осадок на душе остался. Неприятный такой осадок – уж больно много откровенно слабых или неоригинальных проектов, которые благодаря титанической раскрутке вскоре обретут хоть и не долгую, но все же популярность.

Правда, не все компании раздувают шумиху вокруг своей продукции, бывают и исключения. Одним из таких исключений является игра Kult: Heretic Kingdoms, над которой в поте лица работает словацкая студия 3D People. С одной стороны, игра ничем не примечательна и мало отличается от подавляющего большинства игр из семейства action-RPG. Но если копнуть глубже, можно найти много интересного. Вот только отличить правду от рекламных баек, к сожалению, пока не представляется возможным.

Итак, для начала – пара слов о сюжете.

Бога нет. Во всяком случае, в том мире, по которому главному герою игры предстоит шариться в поисках экспы. Бог умер, что очень и очень странно. По мнению народа, обычно боги существуют до тех пор, пока в них верят. А как только в бога перестают верить, он потихоньку впадает в спячку, а там, гляди, и совсем лапы склеивает. По этому поводу народ сочинил немало домыслов и кривотолков, со временем ставших легендами.

Так вот, в мире победившего атеизма религия считается ересью и всячески пресекается Инквизицией. Но после принятия решения об уничтожении одного сверхценного артефакта разгорается нештатное противостояние между Инквизицией, орденом магов и таинственной сектой, пытающейся возродить мертвого бога. Нетрудно догадаться, что главный герой оказывается замешанным в эту кашу по самое «не балуйся». Понятное дело, только ему под силу спасти всех и вся, исходить все королевства вдоль и попе-

рек, а также пройти через огонь, воду, медные трубы и даже астрал. Но это все приписка, а собственно сказочка будет чуть дальше. Но рассказывать эту сказочку буду не я. Нет, ее раструбили сами разработчики, а я только перескажу.

Как видите, сюжет нельзя назвать оригинальным даже с большой натяжкой, но даже из ничего© можно сделать конфетку, было бы желание. Хотя одного желания маловато будет – нужно еще и умение. А по поводу наличия такового у 3D People существуют серьезные сомнения.

Взять хотя бы графическое оформление игры. Нам обещают невиданные доселе красоты, созданные на основе сплава из полного 3d и лучших традиций изометрических RPG.

Да только вот все столь разрекламированные фишки игры вроде динамического освещения, использования расширенной системы частиц для большинства эффектов, плавное масштабирование и технология motion blur, а также комбинирование низкополигональных моделей персонажей, NPC и монстров с высокополигональными задниками назвать новыми и выдающимися ну никак нельзя. Все перечисленное, равно как и погодные явления, смена времени суток или потрясающие спецэффекты при использовании магии, давным-давно перестали быть чем-то экстраординарным и превратились в общепринятый для жанра action-RPG стандарт.

Но обещания – обещаниями, эффекты – эффектами, а глядя на скриншоты, почему-то ожи-



вают в памяти очень неприятные воспоминания о Lionheart: Legacy of Crusader. Уж больно все как-то вывернуто, перспектива почти отсутствует. Так что здоровый сарказм здесь умест-



тен. В то же время в более крупном масштабе картинка выглядит намного симпатичней, детализация окружения вполне отвечает требованиям современных геймеров, и что самое главное – отсутствуют явно выраженные шероховатости или расплывчатые

текстуры (кто играл в Sacred, тот, наверное, сразу поймет, о чем я), что в общем и целом немного умаляет поток бурной критики в адрес Kult: Heretic Kingdoms.



Правда, ненадолго и ненамного, потому что в списке ключевых особенностей есть «еще потрясающая смесь экшна с эпическим ролевым действием в лучших традициях CRPG»... Ага, щас! Вот так вот сразу взяли и поверили! Думаю, все, видевшие технологическую демо-

версию игры, наверняка придерживаются того же мнения, что и я: герой только тем и занимается, что молча бьет, рубит, колет, сечет или жарит магией толпы противников в виде монстров, людей или представителей дикой фауны и даже флоры. Бестиарий игры по современным меркам не очень-то и богат – около 50 различных видов противников, не считая боссов.

Бороться с врагами придется на протяжении как минимум 40 эпических сюжетных квестов и огромного количества второстепенных заданий. В игре будет присутствовать куча различного оружия, доспехов и другого снаряжения, в том числе и уникального, а также до мелочей продуманная система магии. Полемика многочисленных битв станут свыше полусотни различных локаций. В игре



есть необычная (по словам разработчиков) система лечения – для того чтобы пополнить запас HP, необходимо просто самую малость отдохнуть в каком-нибудь укромном местечке, где нету монстров, а всякие амулеты наполняют израненное тело героя жизненными силами. Это даст возможность добежать до ближайшего лекаря, где страждущему окажут более квалифицированную медицинскую помощь в полном объеме.

По поводу ролевой системы разработчики предпочитают вяло разбрасываться пыльными фразами о том, что все будет просто и гениально, ведь они постарались и реализовали в игре принципиально новый подход к развитию персонажа. А выражаться это будет в отсутствии обычной системы набора опыта, то есть герой не будет получать новых уровней после набора определенного количе-

ства опыта, а также не будет иметь возможности переквалифицироваться на ходу из мага в воина и наоборот. Сказка, да и только...

Да, сказка, одна из многих настоящих сказочек в исполнении 3D People и их шефов из Project Three. Потому что обещают не много не мало, а возможность делать столь важный в RPG выбор. Причем от него будет зависеть очень многое.

Разработчики даже придумали одно очень заманчивое название – Dialogue Engine, на который возложена задача изменения игрового мира в соответствии с действиями игрока. Это все, бесспорно, круто, но сразу же возникает закономерный вопрос о том,

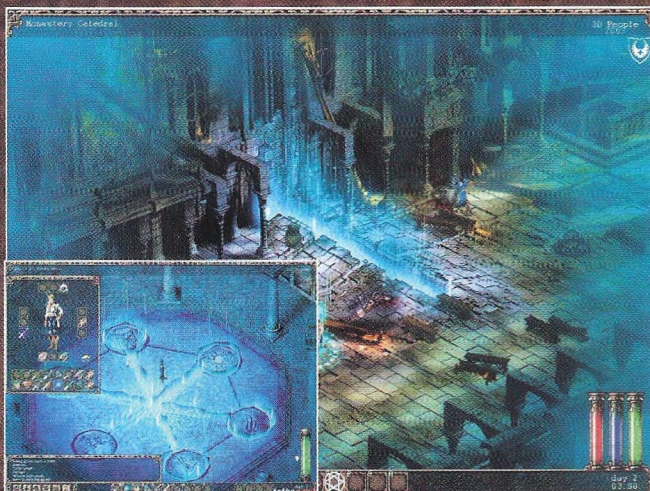


как это будет реализовано. Вполне возможно, что 3D People могут сдержать свои обещания, но ведь может случиться, что это «изменение игрового мира» будет выражаться в фразах типа «Ну ты, негодяй! Чего тебе надо?» или «О, наш герой и спаситель! Чего изволите, ваше благородие?», за которыми последуют диалоги, одинаковые для всех вариантов. Но в итоге «изменения» должны привести героя к одному из шести финалов в игре.

В общем, пока ясно только одно: поживем – увидим, а судить об этом еще рано.

Собственно, на этом, пожалуй, и закончу, тем более что ждать осталось недолго. Еще месяц-полтора, и у нас будет шанс узреть все своими глазами.

Пастор Шулер



Название: Catwoman**Разработчик:** Electronic Arts**Издатель:** Electronic Arts**Жанр игры:** action**Дата выхода:** конец лета 2004 года**Официальный сайт:** www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/us/

Кис-
Кис-
Мяч

CATWOMAN

Противостояние двух ведущих американских компаний, занимающихся комиксами – Marvel и DC Comics – старо как мир и имеет место быть почти во всех сферах индустрии развлечений. В ответ на второй раунд экранизации «Человека-паука» и кучи других Marvel'овских комиксов, DC выпустили фильм (и сопутствующую ему продукцию) о похождениях одной из своих самых привлекательных героинь – женщины-кошки. По традиции компания Warner Bros продала лицензию на создание игры по мотивам фильма. И опять же по традиции ее счастливым обла-

дателем стала компания EA Games.

Игра создана по мотивам фильма, так что сюжет не особо отклоняется от сценария. После убийства своего отца скромная девушка Пэйшнс Принс превращается в женщину-кошку и начинает поиски убийц, но попадает под подозрение детектива, занимающегося расследованием этого дела. В итоге Пэйшнс узнает, что виновником гибели ее отца является не кто иной, как ее собственный босс – глава транснациональной корпорации по производству косметики. Ну, сюжет хороший – ни дать ни взять мыльное

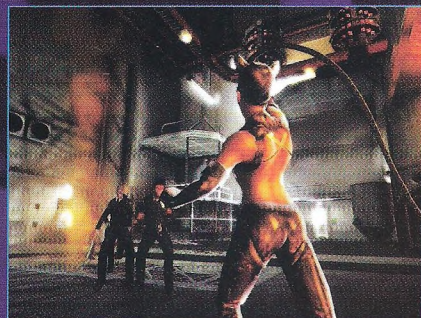
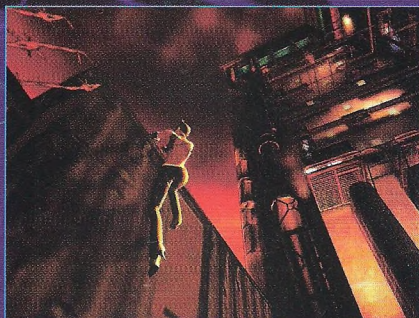
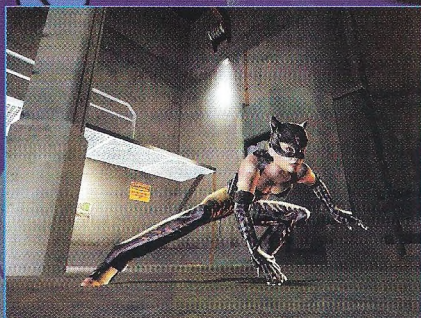
слезоточивое средство для домохозяек.

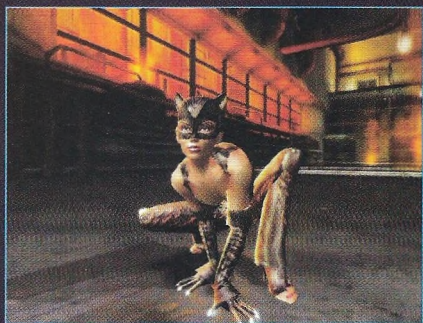
Поскольку в нашем прокате сам фильм появится несколько позже, поиграв в Catwoman, можно получить о нем хоть какое-то представление, а при наличии мощного компьютера – еще и полюбоваться виртуальными прелестями Хэлли Берри.

Правда, любоваться этими прелестями придется в свободное от разборок с многочисленными противниками время. Все дела будут происходить в шести огромных локациях вроде ювелирного мага-

зина, фабрики по производству косметики, а также в шикарной усадьбе главной злодейки. Все локации состоят из огромного количества небольших, но очень красивых уровней, общим числом около 23-х. Скорее всего, не обойдется и без секретных уровней.

Все будет в меру интерактивно – игра-то мультиплатформенная, и кроме счастливых обладателей PC, в нее смогут поиграть еще и владельцы всех консолей старо-





го поколения – PS 2, Xbox и GameCube. Впрочем, привлечь взгляды игроков, скорее всего, будут не пейзажи, а открытый костюм главной героини.

Да, при беглом осмотре достопримечательностей героини становится совершенно ясно, что бабушка Лара отдыхает по полной программе. Рисовать красивые картинки в EA умеют. Хотя не все, конечно, но умеют. Некоторые особо сведущие фанаты утверждают, что модель главной героини целиком и полностью – не что иное, как оцифрованная Хэлли Берри, причем скопированы даже такие мелочи, как походка или повороты головы. К тому же актриса озвучивала в игре все диалоги своего персонажа. В общем, с выходом игры в полку виртуальных секс-символов ожидается очень даже стильное прибавление.

Разработчики уверяют, что игра будет очень кинематографична, и каждая сцена, каждая драка или прыжок будут исполнены в лучших традициях голливудских блокбастеров. Наверняка так оно и будет, главное – чтобы управляемая камера не сильно напугала, а то слишком частая смена ракурсов утомляет.

После знакомства со всеми относящимися к игре материалами можно робко предположить, что разработчики хорошо поучились на ошибках

других и не допустят разных неподобств.

Наша Киса, как и любая уважающая себя героиня комиксов, знает массу хитрых трюков и обладает кучей способностей, позаимствованных у представителей семейства кошачьих. В первую очередь, это невероятная гибкость, позволяющая главной героине демонстрировать свои прелести в самых невероятных позах, а также исполнять очень впечатляющие акробатические этюды. А если прибавить к этому возможность видеть в темноте (чего, кстати, лишены противники) и бегать по стенам, а также повышенную прыгучесть, то становится жалко глупцов, решивших искать черную кошку в темной комнате. Тем более что эта кошка еще и умеет кусаться.

Правда, по поводу «кусаться» – это я, конечно, слегка загнул, но вот царапаться главная героиня будет не хуже зарослей мексиканских кактусов. Самым главным оружием в игре будет длинный черный хлыст, при помощи которого Киса сможет обезоруживать или обездвиживать противников, а также просто устраивать им сеансы бесплатной порки. Да, хрупкая фигура в коже и латексе с вкраплениями блестящего металла в виде шипов и пряжек способна привести в трепет не

только любителей садо-мазо даже без плети.

Другим не менее грозным оружием из арсенала женщины-кошки будут модные перчатки с лезвиями, как у Фредди Крюгера. Вот этим экзотическим образцом холодного оружия Киса в основном и причиняет многочисленным противникам тяжкие телесные повреждения. Поскольку до мистера Логана, более известного под псевдонимом Wolverine, ей как до Луны пешком, героиня использует массу стильных приемов рукопашного боя, очень напоминающих афро-бразильскую капозйру (этот стиль боя вы наверняка видели в разных фильмах, например, в ленте «Только сильнейшие» с Марком Дакаскасом или в шпиле Tekken, при игре за парня по имени Эдди). В связи с этим управление больше ориентировано на использование геймпада с кучей шифтов и аналоговым джойстиком, чем на привычную всем и каждому комбинацию из мыши и клавиатуры.

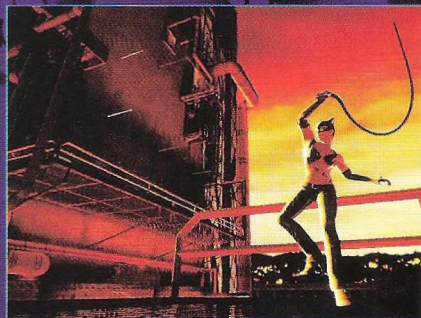
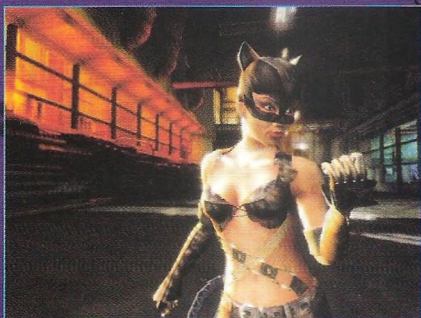
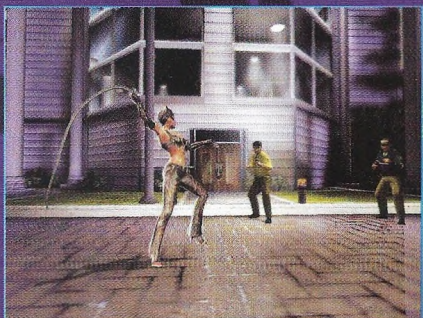
Да, это все просто замечательно, и единственное, что вызывает беспокойство – это то, как разработчикам удастся реализовать звериное чутье и то самое пресловутое «шестое чувство», которым наделена главная героиня. Но проводить по этому пово-

ду аналогии все с тем же Wolverine's Revenge как-то не хочется...

В Catwoman будет немало приятных мелочей вроде крытых уровней и бонусов в виде аудио- и видеоматериалов из фильма и комиксов, а также небольшая, но очень нужная возможность прокачки пары-тройки атрибутов.

За бугром игра выйдет (то есть уже вышла) вместе с фильмом, но к нам она доберется нескоро. Так что, в принципе, ждем-с. Ведь надо же чем-то занять себя до выхода Blood Rayne 2.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина



Название: The Witcher

Жанр: action-RPG

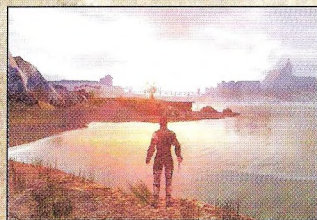
Издатель: пока не определен

Разработчик: CDProjekt Red Studio

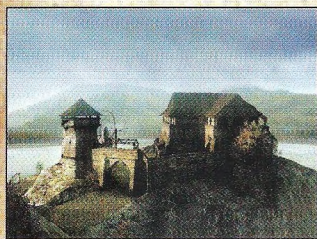
Мультиплеер: кооперативный

Дата выхода: 2005 год

THE WITCHER



ВЕДЬМАК ПРОТИВ ДИАБЛА



«Диавол, он же черт, он же рокита, либо сильван, а также леший. Супротив скотины и домашней птицы шkodник великий и паскудный. Кабы захотишь его с поля изгнать, таково сделай: возьми орехов лесных пригоршню, шаров железных пригоршню другую. Меду кувшин, дегтю другой. Мыла серого кадку малую, творога другую. Кады диавол сидит, пойдй ночной порой. И зачни есть орехи. Диавол тутже, лакомый зело, прибежит и спросит, смачно ли? Тут и дай ему шары-шарики железные. Зубы выломавши, диавол, увидевши, как ты мед кушаеши, также меду пожелает. Дай оному дегтю, а сам кушай творог. Скоро услышиши, как у диавола внутри бурчание и сквозение почнется, но сделай вид, будто ничего такого. А захотит диавол творогу, то дай ему мыла. Апосля мыла уж диавол не удержит...».

А. Сапковский. «Ведьмак».

Первые две книги Сапковского из серии рассказов про Ведьмака очень хороши. Интересный фэнтезийный мир, по наполненности и самобытности соперничающий с самим Толкиеном и его Средиземьем. Остальные тома Ведьмак шатается почти без дела и мочит всех, как угорелый, пока в конце последней книги не находит бедную Цири. И этим книга жутко напоминает мне мою любимую Diablo — много экшна, разных врагов, но мало сути. И если

в игре класса action-RPG недостаток сути пугает мало — это даже, скорее, достоинство, которое не отвлекает от бесконечных выяснений, кто же круче в этом мире, то для книги — это большой прокол. Если бы процесс был обратным и книгу писали по игре, было бы гораздо хуже. А так все может получиться столь хорошо, что о лучшем и мечтать нельзя!

И естественно, когда я узнал, что поляки решили сделать из Ведьмака героя игры, странствующего по миру, до боли похожему на мир Diablo, я просто сел на копчик. Это мечта. Всегда (правда, какое

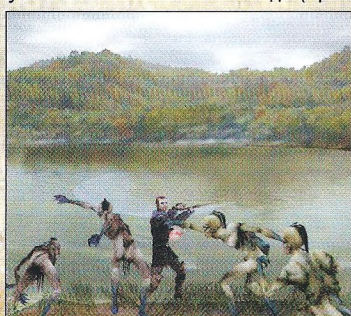
там «всегда»? Ведьмаку всего ничего — 11 лет с небольшим) я мечтал оказаться на месте сурового воина-колдуна, сражающегося с нечистью.

Приступив к работе, братья-поляки из CDProjekt взяли в руки два первоисточника — книгу, из которой почерпнули систему боя, основы мира, навыки главного героя, основных персонажей и движок компании BioWare под названием Aurora. Aurora уже успела засветиться в колоссальном проекте, о котором знают буквально все — Neverwinter Nights.

И если последние десять лет вы игрались железными игруш-

ками в закрытой комнате и не успели прочитать одноименную книгу или хотя бы посмотреть художественный фильм «Ведьмак» (я уж не говорю про сериал, который не так давно крутили по телевизору), то придется сделать лирическое отступление и рассказать, о чем идет речь в книге, и, соответственно, что будет происходить в игре.

Итак, Ведьмак — это не ведьма мужского рода, а член братства, которое занимается тем, что оказывает помощь мирным жителям, уничтожая за небольшую (или большую) плату разнообразных монстров, мешаю-





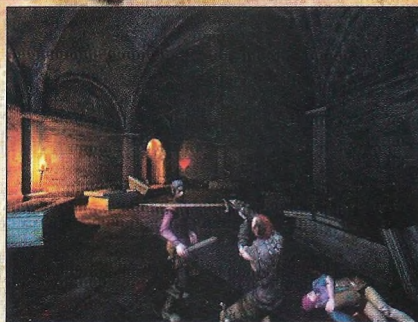
ших этим самым мирным жителям мирно жить в мирном мире. Путем особой процедуры ведьмаков делают из обычных людей, наделяя их сверхчеловеческими способностями. Их долгое время обучают навыкам ближнего боя и использованию магии, рассказывают, как врачевать раны с помощью травок, а потом выпускают в мир. Таким был и главный герой – Геральт, вся проблема которого началась с того, что, говоря просто, он не полностью превратился в ведьмака, а во многом остался человеком. Кроме того, Геральт пытался отойти от канонических способов ведения боя, используя «нечестные» приемы – он говорил, что чудища на то и чудища, чтоб их уничтожать, не гнушась разными приемами, которые невозможны в честном бою. В итоге он стал изгнанником. Свой среди чужих – чужой среди своих.

И вот Ведьмак приходит на ПК, чтобы вершить свои дела – иногда благородные, а иногда, если так решит игрок, и темные. Да, в отличие от многих других action-RPG, в этой у нас будет выбор. Элайнмент, конечно, будет меняться не так, как в классических ролевых играх – тонко отмеривая отношение к вам тех или иных тварей и людей, встретившихся на пути. Можно будет стать более злым или более добрым, но градаций элайнмента и, со-

ответственно, концовок в игре будет всего три – добрая, нейтральная и плохая.

На примере это выглядит так. Допустим, мы встречаем на пути торговца, который говорит, что где-то там за холмами, которые виднеются неподалеку, водятся злобные твари, которые периодически нападают на близлежащие селения и убивают или грабят ценных для торговца покупателей товара. Что мы можем сделать в таком случае? Да, это уже не Diablo – мы можем предложить уничтожить тварей за небольшое вознаграждение. Можем спокойно проехать мимо, не обращая внимания на мольбы о помощи. И можем даже прирезать торговца, пока никто не видит, и забрать его деньги. Кстати, точно так же можно будет взять аванс за услугу, а после этого поехать в деревню, на которую нападают монстры, и перебить все население – не исключается, что будет и такая возможность. В общем, можно сделать из Ведьмака настоящего рыцаря, а можно – чудовище, еще более мерзкое, чем какая-то болотная нечисть.

Как мы уже писали в новости о том, что игра про Ведьмака запланирована к производству, стилей боя у главного героя будет три. Первый похож на палadinский из первоисточника всех action-RPG – система боя в таком случае будет строиться на использовании щита и одно-



ручного оружия, чаще всего меча. Будут соответствующие умения и экспа, опыт, который нужно накапливать и вкладывать в развитие того или иного умения. Второй вариант прокачки персонажа построен на атаке – это будет класс умений, рассчитанный на использование двух мечей. Первоначально Геральт предпочитал драться именно так – с одним длинным и одним коротким мечом, так что этот тип персонажа будет наиболее близким к первоисточнику. Третий вариант развития персонажа будет основан на заедствовании заклинаний в качестве оружия.

В бою игроку придется изрядно попотеть, и в любом из вариантов боя каждый раз надо будет выбирать тот или иной вид удара либо заклинания, переходя от нападения к обороне, если того потребует ситуация, и наоборот, от обороны к нападению, если противник замешкался. Будет даже нечто вроде фаталити как награда за несколько правильно проведенных атак – в таком случае Геральт протанцует со своим мечом или мечами сквозь толпу монстров, оставив позади только обезглавленные тела.

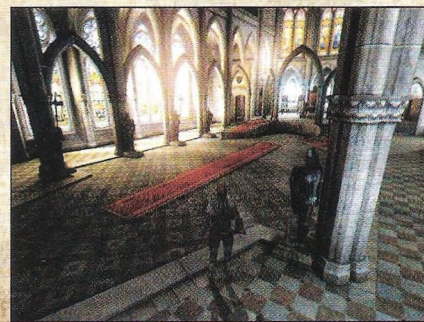
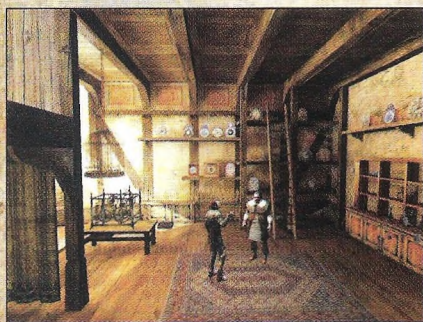
Что касается графики и звука в грядущей игре, то можно сказать следующее: Neverwinter Nights – достойная игра, и если ребята из CDProjekt не зря едят свой хлеб и знают, как и что делать, чтоб не испортить

заведомо хорошую вещь, то графика в игре будет на высоте. На доступных скрипах видно, что графика вполне соответствует норме, и вода, кстати, тоже неплохая – это уже хороший признак. Вид в шпиле – от третьего лица, и камеру можно будет крутить по желанию во все стороны. Сама картинка в игре будет в меру темная, когда события разворачиваются в гробницах (есть и такие локации) или в эльфийских чащобах леса, и в меру светлая, когда герой будет рубиться на свежем воздухе, хотя это – редкое явление: все твари, с которыми нужно будет встречаться, чаще всего орудуют по ночам.

Звук же обещают просто превосходный. Хотелось бы, конечно, чтобы в озвучке игры приняли участие те же актеры, что были в фильме, но как будет на самом деле – пока не известно. Надеемся, что Михалу Жебровскому сделают хотя бы хорошее предложение, от которого он не сможет отказаться. Я лично согласен даже на польскую озвучку. Ради такого дела придется, конечно, стряхнуть пыль с польского словарика и больше общаться в батл-нетовских реалмах с польскими бойцами, но хорошая игра требует жертв.

Одним словом, ждем-с и пухом от нетерпения.

Pagan, Max Pagan



Название игры: Devil May Cry 3

Платформа: Play Station 2

Жанр: action/adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom R&D Studio 1

Мультиплеер: отсутствует

Сайт игры: www.capcom-europe.com

Дата выхода: декабрь 2004 года

Отличная игра против Адских Демонов



Devil May Cry – во всех отношениях уникальная серия. Проект-хамелеон, бесконечно меняющий маски, всякий раз преобразуется и обрывает новыми качествами. Амбиции разработчиков, подкрепленные их же собственным богатейшим игровым опытом и совершенно сумасшедшей фантазией, позволяют достичь невероятных результатов. Вспомните свои ощущения от оригинала Devil May Cry. Теперь умножьте их на три, и я расскажу вам все об игре вашей мечты.

Возвращаясь в прошлое, или Devil May Cry 3

Традиционно начнем с сюжета. Главный герой игры Данте – сын женщины и демона по имени Спарда, который несколько тысяч лет назад спас наш мир от порабощения Мандусом, императором мира Тьмы. Обладая силой своего отца, Данте стал наемником,

охотником за демонами, и теперь охотно берется за любую «грязную работенку», особенно, если за это хорошо платят. Так он и живет, напиваясь вечерами в собственной конторке под броской неоновой вывеской Devil May Cry... И вот однажды ночью на крыше высотного здания, расположенного напротив агентства, появился темный силуэт мужчины в окружении миньонов Мандуса. Это был Вирджиль – брат-близнец Данте. Рожденный в пламени Ада и наделенный темной силой, он пришел в этот мир, чтобы убить своего родного брата...

«Проект Devil May Cry 3 не является продолжением. По сути, это приквел – предыстория оригинальной игры. В предыдущих двух частях было много недосказанного, в новой игре мы намерены раскрыть тайну происхождения Данте. Вы узнаете о том, как ему удалось стать человеком, о тайне силы, которой он наделен, и о многом другом», –

рассказывает руководитель проекта. Кроме того, игрокам предстоит узнать все о противостоянии мира людей и мира демонов, почему Спарда предал своего императора и встал на защиту людей, а также о его таинственном исчезновении после победы над Мандусом. Чтобы сделать сюжетную линию еще более интригующей, авторы ввели в игру довольно много новых персонажей. Так, например, Данте, помимо родного брата, предстоит встретиться с таинственным человеком Аркхамом, а также с вольным стрелком со странным именем Леди, цель которой состоит в том, чтобы убить всех пришедших в мир людей-демонов, включая Данте и его брата.

Удары должны быть не только сокрушительными, но и стильными

Работая над Devil May Cry 3, разработчики ставят перед

собой цель создать практически идеальный в техническом и дизайнерском плане экшн с хорошо проработанным сюжетом и четко выдержанным стилем. Для этого Capcom привнесла в игровой процесс достаточно много нового. Так, например, в игру была введена система «Стиль», позволяющая игрокам профилировать героя в связи с выбранной им тактикой ведения боя.

Всего в игре представлено четыре стиля, в соответствии с которыми вы можете развивать персонажа. Итак, стили.

Gunslinger рассчитан на атаку с дальнего расстояния с использованием огнестрельного оружия.

Sword Master. Используя этот стиль, игрок может наносить максимальные повреждения врагам на близком расстоянии с применением холодного оружия.

Trickster. Данный стиль рекомендуется использовать в том случае, если вы предпо-



читаете уклоняться от сражений с монстрами. Trickster охватывает множество защитных приемов, включая бег по стенам на манер Prince of Persia и тройные прыжки.

Стиль Royal Guard предусматривает развитие в равной степени и атакующих, и защитных навыков. Рекомендуется использовать при борьбе с наиболее сильными противниками, поскольку игрок

в предыдущих двух частях вы могли одновременно использовать только два вида оружия (например, парные пистолеты и меч), то в Devil May Cry 3 игроку предоставлена возможность свободно переключаться между четырьмя видами оружия, комбинируя его, как заблагорассудится. Кстати, об оружии. Авторы значительно увеличили арсенал главного героя. Так, в игре

летов и прочих недоразумений из Devil May Cry 2. Отныне вам придется сражаться исключительно с демонами, представляющими собой беспринципных монстров. По словам авторов, все они имеют мощное оружие и способность к трансформации.

В отличие от своих собратьев (Данте ведь и сам является демоном), главный герой будет очень

дарить совершенно новый движок, на котором создается игра. Мощности PlayStation 2 и бюджет, превышающий совокупную стоимость всех ранее выпущенных серий Devil May Cry, обеспечивают практически идеальный видеоряд. Третья часть действительно сильно преобразилась, отказавшись от многих канонных, заложенных собственными предше-



сможет наносить мощные (но медленные) смертоносные удары.

На протяжении игры вы не привязаны к использованию одного стиля – смена профиля, как и модернизация оружия и навыков, осуществляется в начале каждого уровня. Совершенствовать все это великолепие вы сможете, посещая импровизированные магазины. Роль денег в игре, как и прежде, выполняют красные сферы (Red Orbs), получаемые после гибели монстров.

Еще одним нововведением является усовершенствованная комбо-система. Если

вы сможете воспользоваться 20-ю видами смертоносных приборов, среди которых не нашлось места средствам самообороны – есть только полноценные орудия убийства. Даже от газового оружия разработчики отказались главным образом потому, что не смогли прийти к решению, что же все-таки эффективнее и что нужно включать в игру: газовый ключ или газовую трубу.

Что же касается противников, разработчики, к счастью, отказались от ввода в игру инфицированных танков, больных на пропеллер верто-

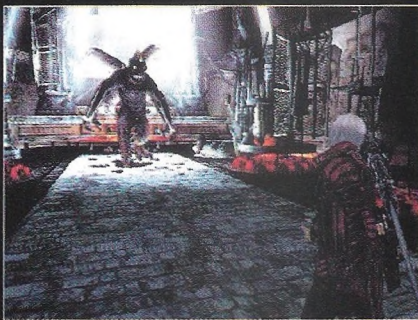
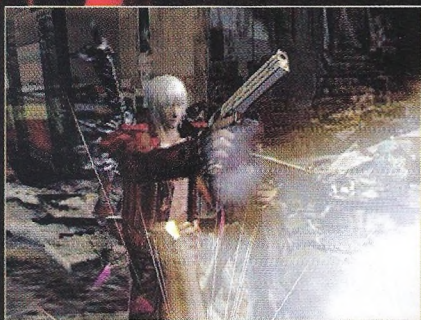
обаятельным персонажем. Например, в ответ на фразу «У меня черный пояс по карате!», которую должно произносить одно существо весьма монстрообразного вида, наш смельчак просто рявкнет: «А у меня – желтая резинка от трусов по плаванию!». После этого, конечно, завяжется драка, в которой отважный герой сможет воспользоваться всем своим внушительным арсеналом.

Настоящих ценителей жанра не сможет не порадовать тот факт, что выглядит игра практически безукоризненно. Во многом за это стоит благо-

ственниками, а с технической точки зрения ее с чистой совестью можно записать в число самых красивых проектов этого года.

На данный момент Devil May Cry 3 выглядит многообещающе, и если разработчикам удастся реализовать задуманное, то перед нами предстанет очень красивый экшн с невероятным количеством врагов и увлекательным игровым процессом. Дата выхода игры намечена на декабрь 2004 года.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название игры: Tim Burton's The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

Платформа: PlayStation 2

Жанр: action/adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Мультиплеер: отсутствует

Сайт игры: www.capcom.co.jp/halloween

Дата выхода: 31 октября 2004 года

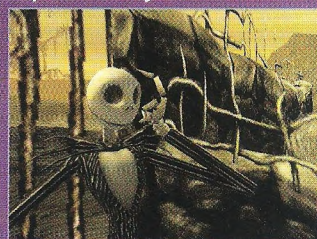
ДОБРАЯ (КАЗКА) ОТ (А)Р(О)М

Как известно, вся наша жизнь состоит из праздников. День племени Параси-Мумбы, День святого Павиана, День злобного Бабуина, День Танкиста и множество других дней, которые дают нам повод повеселиться и одновременно избежать обвинений в чрезмерном злоупотреблении...

кефиром.

Среди всех этих праздников, пожалуй, самыми знаменательными являются Рождество и сравнительно

недавно появившийся в нашей стране Хеллоуин. В число поклонников этих двух праздников входит и талантливый режиссер Тим Бартон, написавший сценарий для мультипликационного фильма «Кошмар накануне Рождества» (1993 год) на ту же тему. Сюжет повествует о Джеке Скеллингтоне – вполне нормальном долговязом скелете, короле Хеллоуина и похитите-



ле Санта-Клауса в одном лице. Картина получилась просто великолепной и имела большой успех. И вот по прошествии 10 лет разработчики из компании Capcom решают создать по мотивам фильма одноименную игру, о которой мне бы и хотелось вам рассказать.

Действие игры разворачивается спустя год после событий, описанных в фильме. Вам предстоит выступить в роли Джека Скеллингтона (Jack Skellington) и извлечь родной город от вредного Уги Буги (Oogie Boogie) и его прихвостней.

Главное – чтобы костюмчик сидел!

Разработчики весьма оригинально подошли к вопросу вооружения главного героя: вид оружия, которым вы можете пользоваться, напрямую связан с костюмчиком скелетообразного Джека. В игре он может одевать 3 костюма: строгий черный костюм в белую полоску с бабочкой (его повседнев-



ная одежда), одежду Санта-Клауса и наряд короля Хеллоуина. Каждый костюм наделен своей особой силой и возможностями. Так, когда герой одет в черный костюм, его основным оружием является каучуковый похититель душ. Используя его как хлыст, Джек может обезвредить врага, отбросить его от себя на большее расстояние или несколькими ударами разорвать на части. Когда он одет в костюм короля Хеллоуина, то способен поражать противников огнем. В костюме Санты оружием Джеку служит целый мешок подарков. В зависимости от ситуации герой может применять

один из шести подарков, каждый со своими особенностями. Некоторые подарки лучше использовать на более быстрых противниках, другие –



на менее расторопных. К тому же, если кто-либо из противников подобрался к вам слишком близко, то можно и просто огреть врага мешком по голове. Кроме чудесного мешка, в распоряжении Джека есть и Снежный человек, способный замораживать противников.

Но, пожалуй, самым интересным нововведением в боевой системе станет так называемая «музыкальная атака». Ее суть состоит в том, что Джек сможет в прямом смысле слова сражать врагов наповал своими песнями. Пока достоверно неизвестно, творчество каких именно популярных исполнителей разработчики





выбрали, чтобы глумиться над бедными врагами. Но авторы заверяют нас, что трек-лист в игре будет внушительный.

Что же касается врагов, то они, к сожалению, ни песни петь, ни танцы плясать не умеют, так что распрощайтесь с перспективой состязаний по песнопению и танцплясанию. Зато они умеют хорошо сражаться, поэтому перед тем как отважно броситься на превосходящие силы противника, разработчики уже сейчас советуют задать самим себе вопрос: если Бог хотел сделать людей отважными, зачем даровал им быстрые ноги? Действительно, зачем? Ведь игра The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge сможет похвастаться огромным количеством уникальных уровней: Halloween Town, Christmas Town, кладбище, лаборатория доктора Финкльштейна и некоторые другие локации, информацию о которых разработчики не разглашают таким болтливым журналистам, как я. Бегать по этим локациям – одно удовольствие. Впрочем, не бегать – другое. В любом случае движок, который используют разработчики, должен позволить игрокам насладиться любым вариантом событий.

Татсуя Минами:
«Я хочу, чтобы моя игра выглядела так же, как и мультфильм».

Работая над игрой The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge, разработчики сотрудничают с самим Тимом Бартоном, Дином Тейлором (арт-директор), а также некоторыми другими участниками



команды, работавшими над первоисточником. Все это делается для того, чтобы обеспечить максимальное сходство игры с фильмом.

Работу над визуальной частью игры авторы начали с создания трехмерной модели Джека. Рассказывая о своих мучениях во время работы над этим персонажем, девелоперы отмечают следующее: «Наиболее трудным при создании Джека было воспроизведение особенностей его тела. Так, например, для создания мимики нам пришлось слепить около сотни моделей головы героя для того, чтобы потом сделать по ним цифровые фотографии. Как вы помните, в фильме Джек, кроме мимики, обладал грациозной жестикуляцией. Мы не могли упустить такой важный момент в игре! Даже движения его длинных скелетных пальцев рук мы сделали столь же выразительными, как и лицо. Они отражают малейшее изменение в его настроении.

Второй проблемой для нас стали ноги Джека. Дело в том, что он имеет очень длинные ноги, и если создавать бег аналогично тому, как было в фильме, то герой достигал бы конца игровой локации в один миг. Поэтому нам пришлось приложить массу усилий, чтобы должным образом смоделировать бег персонажа». Усилия авторов не прошли даром, и теперь, глядя на главного героя, можно с уверенностью сказать, что перед нами – один из самых интересных и совершенных персонажей, когда-либо создававшихся Сарсом.

Другим не менее значимым героем в игре является Салли



(Sally) – оживленная доктором Финкльштейном (Dr. Finklestein) кукла, тайно влюбленная в Джека. Стремясь подчеркнуть женственность и привлекательность героини, авторы наделили Салли плавными движениями, выразительным лицом с большими глазами и длинными ресницами, а также густыми волосами, которые выглядят, как настоящие, а не походят на деревянный парик, как это бывает во многих других играх. Помимо этого, была создана недостающая часть платья героини. Как известно, в фильме на героине платье сзади отсутствовало, но зрители не могли видеть этого, поскольку вся спина была скрыта под ее длинными волосами. В игре, возможно, спина Салли также останется скрытой волосами и никто из игроков не увидит задней детали платья, но дизайнеры все равно ее сделали.

Не менее кропотливо авторы разработали и злодеев. Так, например, для того чтобы передать в точности движения и забавный танец Уги Буги, разработчикам пришлось наложить множество текстур на его большой живот. А для одного из его приспешников по имени Шок (Shock) было создано фирменное нижнее белье с тиками. На это в игре, скорее всего, никто не обратит внимания, но для авторов была важна даже такая мелочь. Впрочем, не только главные герои игры отличаются подобной детализацией и проработанностью, то же самое



относится и к второстепенным персонажам, и к графике в целом.

Автором и продюсером игры является Tatsuya Minami – генеральный директор R&D Studio 3 (одного из подразделений компании Carsum). Создать игру на основе оригинального фильма Тима Бартона было его давней мечтой, и когда появился шанс реализовать ее, Минами решил воспользоваться им на все сто. Учитывая, насколько ответственно вся команда разработчиков подходит к работе над проектом The Nightmare Before Christmas, насколько кропотливо прорабатываются все тонкости игры, думаю, им удастся к Хеллоуину преподнести всем владельцам PlayStation 2 прекрасный подарок.

Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: «Периметр»
 Разработчик: «К-Д Лаб»
 Издатель: 1С
 Жанр: RTS

ОЦЕНКА: 8 (10)
 Графика: 7
 Геймплей: 6- (11+)
 Управление: 8
 Звук: 10



Мысли вслух

Очень даже приятно, когда братья-славяне в очередной раз учат загнивающий Запад, как нужно делать действительно хорошие игры. Правда, все попытки равнения на западные стандарты и использования опыта зарубежных коллег ни к чему

хорошему не приводят. Однако излишняя оригинальность тоже, как правило, на пользу не идет. В итоге, чтобы создать хит, приходится придерживаться «золотой середины». Но сделать это могут не все, а только настоящие Мастера. За примерами далеко ходить не надо...

Задолго до часа «Р»

Проект «Периметр» от известного российского разработчика «К-Д Лаб» благодаря умелой подаче информации жадной до всевозможных подробностей публике постоянно находился в центре внимания.

Оригинальный сюжет, доселе невиданные

возможности, терраформинг и другие способы изменения игрового мира приводили в трепет полчища фанатов. Игровая общественность жадно всматривалась в новые скриншоты, качали, смотрели и пересматривали ролики... Разработчики тоже времени зря не теряли – знай себе привозили с каждой выставки, конференции или какого другого мероприятия кучи наград да громких титулов, рассказывая всем, какие они классные и гениальные.





Незадолго до часа «Р»

Но ближе к релизу тучи стали сгущаться, и ситуация резко изменилась. Сразу после выхода демо-версии игры фанаты разделились на поклонников и ненавистников «Периметра», причем последних было гораздо больше. Одни кричали: «Как все круто! Ура!», а другие с пеной у рта вопили: «Опять развели, как молодых! Фу!». И все они были правы... по-своему. Блеклая графика и незаметные на первый взгляд новшества умерили жаркий пыл не одного фаната. Но, как говорится, надежда умирает последней, и народ принялся ждать момента истины – появления игры на прилавках.

Сразу после часа «Р»

На «К-Д Лаб» обрушился шквал лестных отзывов, похвал, наград и слов благодарности со слезами радости на глазах. Видать, в каждом крупном игровом издании или портале имелся свой поклонник «Периметра», который и наваял по-быстрому хвалебную оду своему идолу с геометрическим названием. Зато обитатели форумов и конференций – простые геймеры – были совсем другого мнения. Так где же, спрашивается, истина? Ответ вы и без нас знаете: «Истина где-то там».

Лирическое отступление

Поскольку в редакции журнала «Шпиль!» ярых поклонников творчества «К-Д Лаб» нет, то сложная, однако выполнимая

миссия по написанию этого материала была возложена на людей, уже немало лет играющих в стратегии в реальном времени. Но люди эти в плане пригодности для пения дифирамбов в честь «Периметра» были и есть не идеальны в том отношении, что они на постой играют в RTS от компании Blizzard Entertainment, а также имеют неслабую эрудицию и слабую тягу ко всему психоделическому.

Сюжет

Нет, пересказывать предысторию и историю «Периметра» по частям или даже целиком просто бессмысленно. Если по частям, то будет непонятно, а целиком – слишком долго. Вместе с игрой поставляется и вся история Исхода, руководство к игре и детальное описание всех юнитов и даже несколько научно-фантастических рассказов. Кое-что можно почерпнуть и на официальном сайте игры, а там уже решать, что – хорошо, а что – не очень.



Мифы и реальность

Сказать, что научно-фантастическая концепция цивилизации Исхода – это нечто самобытное и оригинальное, значит блеснуть незнанием классики мировой фантастики и фэнтези.

После прочтения П-файлов и выслушивания кучи чепухи от Спиритов наши светлые головы посетила мысль, что сюжет на самом деле и не такой оригинальный, как кажется на первый взгляд. Идея с враждебной реакцией окружающей среды на присутствие человека была в одном из циклов романов Гарри Гаррисона (если не изменяет память, цикл «Мир смерти» с Язоном Дин-Альтом в главной роли). Идея с материализацией подсознательных человеческих страхов и эмоций имела место быть в рассказах Шекли, а также многих других писателей-фантастов, в том числе и (пост)советских. К тому же возникает совершенно

справедливый вопрос: почему человечество свалило с разрушающейся Земли именно в Психосферу, а не, к примеру, на Марс, Венеру или куда-нибудь еще «через тернии к звездам»? Тем более что при таком расходе энергетических ресурсов и широчайших возможностях боди-трансформинга можно было заставить и на Марсе яблони цвести.

В общем, скользкая это тема.

Или взять и разложить по полочкам тему Исхода. Тоже ничего хорошего не получается – все бежавшие на фреймах уже не были людьми в традиционном смысле этого слова. Лишившись памяти, сознания и индивидуальности, они стали биологическими роботами. При таком раскладе Фрейм по большому счету ничем не отличается от улья Зергов. Так что вопрос выживания – это одно, а вопрос сохранения рода человеческого – совершенно другое. И если обитателям фреймов удалось одно, то в другом они потерпели сокрушительное фиаско. Такие вот простые мысли посещают любую хоть немного здравомыслящую голову, решившую засорить себе мозги всякой чушью.

Серые будни

И вот так вот будет каждую миссию – полное отсутствие баланса, обещанной неописуемой красоты и увядающего интереса. Можно будет много часов торчать вплотную к вражеской базе, но ни ты, ни враг не продвинетесь ни на миллиметр. Собираем, например,



огромную толпу ракетчиков, чтобы развалить хотя бы одну турель или ядро, ее вышибут, а пока ты будешь копить новую толпу, противник успеет построить штук пять этих башен. Строится все в один момент. Исключение, конечно, составляют всякие продвинутые лаборатории и реакторы. А вот уничтожается все и вся ну просто нереально тяжело и долго. Это, так сказать, геймплей в общем и целом, а теперь пройдемся по всем основным компонентам любой стратегии.

Пушки по всему периметру

Первым делом, первым делом, как говорится, — обзора, ну а танчики — а танчики, соответственно, потом.

Ничего особенно нового или революционного в плане обороны базы не придумали.

Все просто: сначала строятся три лаборатории (лазеры, ракеты, бомбы), которые ап-



грейдятся по максимуму, причем разница в типах пушек очевидна: лазеры почти не причиняют вреда строениям, ракетные установки не могут стрелять по ним в принципе, а баллистические снаряды наносят

поистине колоссальный урон. После постройки лабораторий по всей территории напихивается куча орудий самого разного пошиба. Все, враг не пройдет, во всяком случае, живым. Хотя опять же, в некоторых случаях — это вопрос спорный. Теперь можно со спокойной душой заниматься развитием базы и вынашивать планы агрессии на территорию ближнего своего.

Техника и личный состав

Так вот, юнитов много, и строятся они из одного ресурса — рабочей силы в виде роботов, для показательной сложности поделенных на три вида — солдаты, офицеры и техники. Солдаты почти не умеют стрелять, офицеры якобы на время обездвиживают противника (хотя на практике это совсем незаметно), а техники потихоньку чинят

поврежденную технику. Ввиду своих микроскопических размеров все войско объединяется в подразделения — Сквады.

Рецепт изготовления Сквада прост, как манная каша: создаем как можно больше базовых роботов, а затем быстренько трансформируем их в войска. Полученная масса роботов мрет на раз что от лазеров, что от ракет. Затем свежештампованные войска можно кинуть в бой на ближайшего врага, где они либо помрут без лишнего шума и героизма, либо задавят противника числом.

Так что нельзя забывать, что Сквады не являются одноразовыми, а требуют систематического пополнения в виде всех трех видов базовых роботов, на что, как и на развитие базы, постоянно тратится энергия. Но проводить атаки юнитами даже в больших количествах — это почти бессмысленно.

По полю точки грохотали

А теперь — как это выглядит в реальности на экране монитора: ломится такая себе толпа точек-юнитов по экрану. Бац, встретился им на пути бугорок — лазерная установка. После нажатия на кнопку точки пошуршали-пошуршали, да и трансформировались в бомбарды: пара залпов — и нету лазерной установки. Снова нажатие на кнопку — точки перегруппировались в крупные катышки — это снайперы появились. Еще одно нажатие на кнопку — вот вам и ракетницы. Причем что самое важное — атака или оборона

подразделениями в один-два юнита никакого смысла не имеют, юнитов обязательно должна быть ну просто очень большая толпа.

Новое веяние в RTS

Если начать мерить «Периметр» мерками обычных стратегий в реальном времени, то результаты будут весьма и весьма неутешительными. А все потому, что продукт «К-Д Лаб» немного не лезет в рамки обычных стратегий.

Дело в том самом пресловутом терраформинге, который и придает игре совсем другой оттенок.

Во-первых, терраформинг необходим для восстановления базы после атак противника. Очень мощные взрывы портят зерослой. Здания над поврежденным зерослоем медленно, но уверенно разрушаются. Многие юниты атакуют именно порчей зерослоя.

Во-вторых, терраформинг нужен для расширения базы. Начав игру, можно смело начинать ровнять землю в направлении вражеской базы, застраивая захваченную территорию пушками ввиду того, что стационарное оружие настолько мощно, что можно сражаться совсем без юнитов. С помощью бригадиров легко прокапывать дыры сквозь спанж. На первый взгляд это кажется абсолютно бесполезным, но это только на первый взгляд: подземные торпеды не проходят сквозь щели, наземные юниты не могут проходить над ними, а воздушные теряют хитпойнты, пролетая над ними. Скорость терраформинга на-



прямую зависит от расположения бригадиров. Это добавляет игре массу интересных нюансов.

К тому же с терраформингом напрямую связана еще одна особенность игры – битвы проходят не в двух привычных каждом игроку измерениях (на поверхности и в воздухе), а сразу в четырех – над и под землей, на земле и на уровне зерослоя.

В концепцию игры заложен кардинально иной принцип атаки и разгрома вражеской базы. Если атаки при помощи обычных войск неэффективны, то немного подумав, можно прийти к очевидному выводу, что остается только один способ одержать победу. И этот способ заключается в постепенной консумации или ассимиляции вражеской базы собственной базой.

Да, это действительно что-то новенькое. Но не совсем, ведь стратегия «выдавливания» при помощи бункеров и танков, широко применяемая в Star-

Craft, живет и здравствует. Но только в «Периметре» – это чуть ли не единственный способ победить.

Баталии, или IQ vs AI

Во время дуэлей с не совсем тупоголовым AI какого-то особого богатства стратегических альтернатив не наблюдается. В одном случае, как и следовало ожидать, на игрока с самого начала начинают наезжать небольшими порциями хилых Сквадов, не давая толком отстроить базу, иногда вырубая энергосистему и устраивая другие пакости. Десять минут – и все, пиши пропало.

В другом случае, особенно если базы находятся совсем близко, противник уходит в глущую оборону, изредка посылая небольшие порции тяжелой техники на верную гибель под огнем лазерных пушек, причем ломясь в одно и то же место (в режиме кампании это, к сожалению, не срабатывает, ибо, видимо, написан соответствующий скрипт). Немного терпе-

ния, парочка разрушителей скама – и победа у нас в кармане. Как ни крути, а только эти два варианта, как правило, и наблюдаются.

Вместо эпилога

Игровой процесс, если, конечно, к нему удастся привыкнуть, может быть весьма занятным, особенно при игре по сети или через интернет (до четырех игроков одновременно). А вот играть против AI или выслушивать абсолютно неперебиваемый лепет о том, что земля была плоской, а человек – мягким, и как это все повлияло на звенья Цепи – весьма сомнительное развлечение.

Излишняя психоделичность еще никогда не шла играм на пользу. Сотрудники «К-Д Лаб» семимильными шагами переступили едва заметную грань между чем-то абстрактным и полной ерундой. Можете считать это нашим ИМХО.

Графика весьма примитивна, даже при максимальных настройках качества. Зато звук – оригинальные композиции в жанре рейв и техно – просто бесподобен.

Вывод прост – кому понравится, тот и будет играть в «Периметр» дни и ночи напролет, а кому не понравится – тому не понравится. Нам не понравилось, но мы уважаем мнение фанатеющего меньшинства, что и было отмечено двумя разными вариантами оценки игры.

Пастор Шулер
Техническая поддержка
и консультации –
Злобная Личина





GROUND CONTROL

OPERATION EXODUS

Player

Change Profile

Single Player

Massgate

Local Area Network

Options

Credits

Exit

Название: Ground Control II: Operation Exodus**Разработчик:** Massive Entertainment**Издатель:** Vivendi Universal Games**Жанр:** тактическая RTS**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц,
512 Мб, 128 Мб 3D Video с поддержкой
пиксель-шейдеров

ОЦЕНКА:	11+
Графика:	14+
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	10

Воспоминания

Несмотря на многочисленные и весьма лестные отзывы, первая часть тактической стратегии Ground Control (GC) так и не стала народной игрой. Игра имела хороший движок, но работала весьма нестабильно, а унылые пейзажи и юниты, больше похожие на серые коробки или пирамиды, слабо сочетались с отличной детализацией пехоты. Да и геймплей в первой части в основном сводился к тому, чтобы захватить побольше юнитов да пойти всех убить,

что, понятное дело, никак не прибавляло игре популярности. И так продолжалось до появления авиации и дальнобойных орудий. С их возникновением главной целью стал выбор правильной позиции для атаки с целью всех убить, вообще не сходя с места.

Вроде бы все было хорошо, да только не во всем и не везде. В большей степени про GC вспоминали, когда люди, не особо сведущие в компьютерах, просили показать какую-то очень крутую стратегию.

Как это было

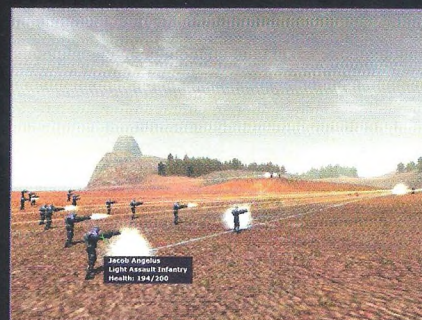
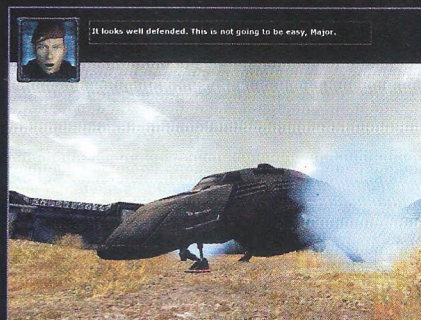
Но это было давно. А, как говорится, кто старое помянет, тому крепко не поздоровится.

Хотя людская память – штука странная. Поэтому как-то раз много месяцев назад после беглого просмотра ранних скриншотов, которые, мягко говоря, выглядели не особо впечатляюще, Ground Control II был вычеркнут из списка горячо ожидаемых нами игр. Посему все ролики, наборы картинок и даже демо-верия остались без внимания. В итоге к нам в руки попала только полная версия игры.

После весьма пристального созерцания очень стильно сделанного главного меню и впечатляющего вступительного ролика мне открылось нечто, заставившее радикально пересмотреть свои взгляды на графику в современных стратегиях. И заставило это сделать не что иное как...

Вода

Да, обычная вода, неестественно чистая и прозрачная (хотя поблизости был расположен не один внушительного вида завод, но, скорее всего, в да-





леком будущем все они стали экологически чистыми). Вода, которая тихо плещется от берега до берега и покрывается легкой рябью от дуновения свежего ветерка. В общем, по незнанию несколько месяцев назад все (в том числе и мы) сильно пере-хвалили графику в SpellForce...

Днем в воде отражается солнце и бегущие по небу облака, а ночью – звезды, туманности и огромная луна, которая находится на низкой орбите Morning star Prime. В воде также отражается весь окружающий ландшафт, преломление и игра света на поверхности вызывают приступы бурного восторга, а ведь кроме всего прочего, можно рассмотреть камни, балки и прочий строительный хлам.

Немного придя в себя после увиденного, начинаешь потихоньку соображать, что вода – это, конечно, супер, но было бы очень даже неплохо посмотреть и на все остальное.

Все остальное

...тоже выглядит просто потрясающе. Усыпанное звездами небо с пятнами туманностей и астероидными полями выглядит ну прямо как настоящее. А вот ландшафты, особенно в лесных районах, вообще почти родные – как будто бы дизайнеры Massive Entertainment содрали их с живописных пейзажей украинской лесостепи. Холмы, поросшие густым ельником, озера, огром-

ные поля приятно радуют глаз. Правда, при ближайшем рассмотрении деревья не совсем похожи на настоящие, но тут уже ничего не поделаешь.

Техногенные пейзажи тоже сработаны на славу. Гнетущая атмосфера запустения и разрухи после длительных бомбардировок чувствуется буквально во всем. Развалины зданий печально смотрят пустыми глазницами выбитых окон, прохладный ветер гоняет листья чего-то, похожего на бумагу (глупо предполагать, что бумажные газеты будут и в 28-м веке), между обломками мирного прошлого.

В урбанизированных районах, превратившихся в руины после имперских атак, пейзажи очень сильно напоминают S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl и, как ни странно, StarCraft.

Все войска сделаны очень стильно и красиво. При максимальном приближении камеры можно рассмотреть множество мелких деталей в виде солдатской амуниции и т.д.

Все вышеописанные красоты наблюдались при четырехкратном уровне сглаживания, восьмикратном – анизотропной фильтрации и разрешении экрана 1280x1024.

Новая песня на новый лад

Игровой процесс и общая концепция игры претерпели кардинальные изменения, при-

чем в самую лучшую сторону. Как и раньше, строительство базы, добыча ресурсов и менеджмент в виде развития деревня технологий отсутствуют.

В общем и целом, набор юнитов остался без изменений. Войска всех враждующих сторон имеют сходный набор юнитов, так что для одержания победы придется как следует пошевелить мозгами, то есть проявить свои стратегические способности во всей красе.

Прежде всего хочется отметить очень важное нововведение – возможность сохранять во время миссии, которая отсутствовала в первой части. То есть грызть локти, сморозив какую-то глупость, или просто кликнув мышкой где не надо.

Формально в игре есть три стороны-участницы конфликта – Империя землян, NSA и Вироны (Virons) – древняя и загадочная инопланетная раса. Игра состоит из двух кампаний по 12 миссий каждая. Согласно сюжетной линии GC II, игроку сначала предстоит играть за Northern Star Alliance, а затем – за Виرون. А вот на стороне Империи Землян поиграть не удастся ни в одиночной, ни в многопользовательской игре – разработчиков очень сильно поджимали сроки выхода, и было принято решение, что лучше сделать две хорошо сбалансированные расы, чем все три, но с кучей недо-

делок. Скорее всего, земляне появятся в продолжении, работы над которым наверняка уже идут полным ходом.

Но, кажется, я немного отвлекся, так что вернемся к новшествам. Вся игра закручена вокруг захвата и удержания контрольных точек, которые бывают двух типов. Контрольные точки первого типа, как правило, располагаются возле стратегически важных объектов, и захват такой точки сопряжен с выполнением определенного задания. Контрольные точки второго типа – это посадочные площадки, захват и удержание которых являются делом первостепенной важности при выполнении любой миссии.

И вот тут-то начинается самое сладкое. Посадочными эти площадки называются неспроста – именно здесь происходит высадка подкреплений, которые доставляются на поле боя с отдаленных баз при помощи шаттлов. И если вы привыкли, что в других стратегиях транспортные корабли беззащитны и безоружны – забудьте об этом. В GC II шаттл – самый мощный юнит в игре, а если его еще и правильно усовершенствовать, то за один залет он сможет наворотить столько дел, сколько и двум десяткам тяжелых террадинов не под силу.

Для транспорта доступны следующие направления для усовершенствования:





- броня – увеличение прочности шаттла;
- вооружение – установка более новых и мощных видов оружия, а также увеличение дальности стрельбы;
- грузоподъемность – без комментариев (за один раз шаттл сможет доставлять на поле боя большее количество юнитов);
- сенсоры – увеличение радиуса обзора;
- топливо – шаттл сможет более долгое время находиться в зоне военных действий, обеспечивая мощную огневую поддержку с воздуха;
- двигатели – с увеличением скорости уменьшается время доставки подкреплений, а также задержки при возвращении на базу.

По возвращении на базу транспорт нуждается в ремонте и заправке, на что уходит некоторое время, а вот в зоне конфликта ремонтные работы невозможны. Шаттл могут за просто сбить, особенно в многопользовательской игре, а новый дадут только после длительной задержки, и все это время придется сидеть без подкреплений, так что транспорт нужно беречь как зеницу ока.

Впрочем, если утратить контроль над всеми своими посадочными площадками, то о подмоге тоже придется забыть до тех пор, пока не удастся отвоевать хотя бы одну из них.

Нетрудно заметить, что идея универсального командирского БТР, который и лечит всех и вся, и солдат возит, благополучно осталась в первой части игры.

Теперь ремонт техники и лечением солдат занима-

ются военные инженеры на специальных грузовиках. О такой очень полезной штуке из первой части, как авторемонт, к превеликому сожалению, разработчики явно забыли, и теперь иногда приходится по очереди тыкать мышкой в каждого раненого. Но инженеры, как и все остальные юниты в игре, имеют вторичный режим, при котором грузовик лишен возможности двигаться, но потихоньку лечит все подразделения вокруг себя, что очень удобно при обороне посадочных площадок и других важных объектов.

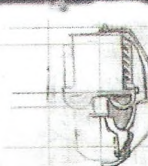
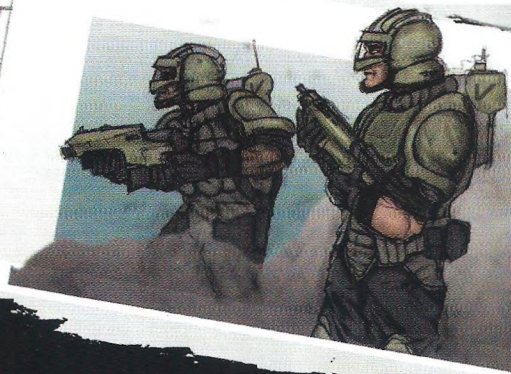
Альтруизма.net

Далекое будущее мало чем отличается, скажем, от фэнтезийного средневековья или серых будней нашего мира – за все надо платить, и за «спасибо» никто не поставит новых солдат и технику или модернизировать шаттлы не будет. В Ground Control II присутствует универсальный ресурс под названием acquisition

points, а если покороче – АР, который начисляется за любые успешные действия на поле боя. АР начисляется, хоть и очень мизерными порциями, даже во время периодов длительного бездействия, когда войска просто стоят в чистом поле. Накопив достаточное количество АР, можно побаловать себя апгрейдом транспорта или заказать подкрепление. Количество получаемых АР обратно пропорционально количеству войск в зоне военных действий, так что много – это не всегда хорошо.

Военные хитрости

Кстати, оставлять свои подразделения, особенно пехоту, в чистом поле не рекомендуется. Дело в том, что солдаты, укрывающиеся в лесу или заевшие в зданиях, получают огромные бонусы к защите, а в случае с лесом – так еще и к маскировке. Да-да, на манер С&С пехота может укрываться в зданиях и быстро отстреливать врагов в любых количествах, почти не получая повреждений от огня противника.





По этому поводу вспоминается старая армейская хохма о том, что солдат, вооруженный сухим пайком, практически бессмертен. Причем во вторичном режиме легкая пехота очень метко стреляет из подствольных гранатометов и за два-три залпа разносит на куски даже самые бронированные вражеские юниты. Специалисты-снайперы из форта Pushka быстро и качественно выкашивают вражескую пехоту с безопасного расстояния. Так что кому как, а мне больше нравится играть именно на стороне NSA, а не Виронов.

По традиции войска, расположенные на возвышенностях, получают весьма ощутимые преимущества как при атаке, так и при обороне.

Но на этом список нюансов GC II отнюдь не заканчивается. Все юниты вместо одного показателя брони имеют целых четыре показателя защищенности – спереди, по бокам, сзади и сверху. Эта на первый взгляд незначительная мелочь открывает поистине огромные возможности для маневрирования с целью нанесения ударов по силам

противника с максимальной эффективностью.

Желательно проходить любую миссию с минимальными потерями, потому как за уничтожение противника все юниты получают опыт, а с получением новых уровней довольно существенно улучшают свои тактико-технические характеристики. Так что «старую гвардию» нужно беречь, холить и лелеять, ведь именно она является сердцевинной любой ударной группировки.

Кроме того, в игре предусмотрена возможность захватывать стационарные артиллерийские установки. Для этого необходимо вывести из строя вражескую установку, затем полностью восстановить ее при помощи военного инженера и, наконец, посадить в нее солдата.

Прямоком к победе

Миссии в Ground Control II линейны, но присутствие приличного количества второстепенных заданий, существенно облегчающих выполнение основной задачи, полностью компенсирует этот недостаток. Переться напролом всегда и везде – отнюдь не самая луч-

шая стратегия. Главное – это трезво оценивать ситуацию и собственные силы, находить и использовать все слабые стороны противника.

AI и Ай-ай

Противник почти не тупит, а четко и быстро соображает адекватно ситуации, сложившейся на поле боя. Особенно остро это чувствуется в «скрипши» и во время многопользовательской игры с участием компьютерных игроков.

Завидев кучу техники и ораву пехоты, компьютер повернет свои войска назад и будет либо копить силы, либо искать слабое место в обороне игрока. Но стоит только перебросить часть войск в другое место, как AI тут же пойдет в атаку.

Кстати, в многопользовательской игре реализован очень интересный режим drop-in, позволяющий новым игрокам в любой момент подключаться к уже созданным играм.

Управление

Все просто и удобно. В игре есть масса горячих клавиш, которые можно переназначить по

своему вкусу. Камера имеет два режима управления – традиционный для GC и свободный режим, когда камеру можно крутить и отдалять-приближать, как душе угодно. На недостаточно мощных компьютерах мышка немного тормозит, и управление становится слегка «ватным».

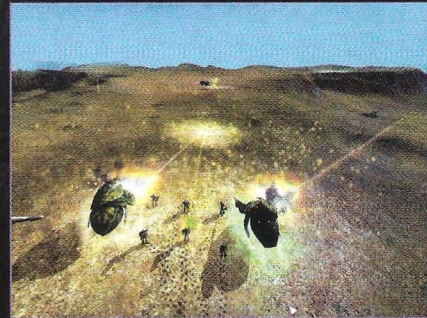
Справедливый итог

По качеству графики Ground Control II на несколько порядков превосходит игры типа Kreed, Breed, Treed, Greed, Dreed и еще десяток бездарных представителей жанров FPS и TPS. Можно с уверенностью сказать, что на сегодняшний день лучшей графики в RTS просто не существует в природе.

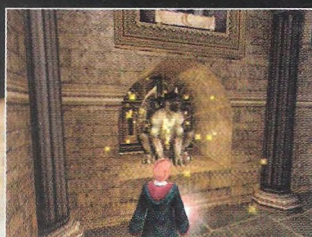
Вдобавок ко всему игра лишилась почти всех недостатков первой части, а также обзавелась кучей новых возможностей.

Разработчики хоть и спешили, но все же постарались на славу, и в итоге можно сказать, что Ground Control II уже сейчас претендует на звание лучшей стратегии этого года.

Алексей Лещук



Название: Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
 Разработчик: EA games
 Издатель: EA games
 Жанр: аркада для детей



ОЦЕНКА:
 Графика:
 Геймплей:
 Управление:

4-
6-
3-
6-
7

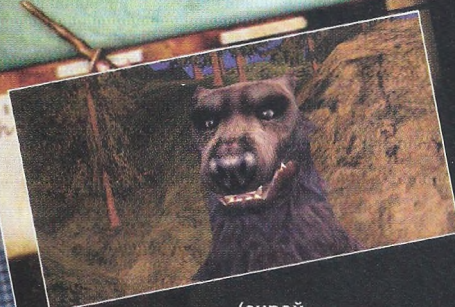
Harry Potter AND THE PRISONER OF AZKABAN™

New Game

Load Game

Options

Quit Game



(сивой

кобылы) и только.

мозги.

А если кому-то такие радости очень даже по душе, то пусть эти редиски почаще щекочут себе небо тремя пальцами (ну, или у кого сколько влазит) или, на худой конец, после плотного обеда употребляют еще и пару литров слабого раствора перманганата калия ака марганцовки, а потом... Впрочем, и так понятно, что дальше.

Или давайте рассмотрим тот бред благодарных поклонников, который они гордо называют «творчеством». Бред

Галиматья в том плане, что творчества никакого там и в помине нет. Особенно по части юмора – почти все шутки являются интерпретациями бородатых анекдотов и гзгов всех стран и народов, что явно не способствует появлению даже тени натянутой улыбки. Все остальное в том же духе.

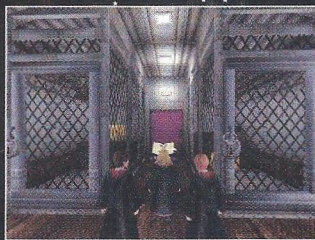
В общем, думать надо меньше, а соображать – больше. Говорят, помогает. Ну вот, что хотел, то и сказал. А теперь, сдерживая прис-тупы столь любимой некото-

Люди! Пока неумные америкосы лихо выкладывают свои и не свои зеленые деньги за возможность приобщиться к приключениям Гарри Поттера, подумайте, надо ли это Вам.

Если рассмотреть творчество Джоан Роулинг, маманки Гарри Поттера, в целом, то можно обнаружить много всего не-

приглядного. Так, одной из ведущих тем всех без исключения книг о маленьком волшебнике является тема тошноты и рвоты. Причем г-жа Роулинг описывает это часто и с видимым удовольствием, а также со знанием и пониманием всех тонкостей этих явлений. Ну, куда это годится? С такими нездоровыми фантазиями нужно обращаться к врачам-психопатам, а не забивать неокрепшие детские





рыми тошноты, придется для галочки немного рассказать о новой игре про Гарри Поттера.

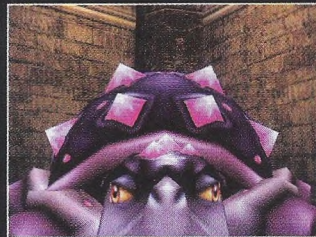
Для тех, кто сидит в танке, который находится в бункере, расположенном на одном из полюсов Земли, а также всем тем счастливым, воспитанием которых занимались стаи диких напильников, открою одну страшную тайну. Одним из синонимов выражения «бюджетный вариант» является слово «ацтой».



Это сказано как нельзя более точно про игрушку Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. У разработчиков было в запасе полтора года и две предыдущие игры про Поттера, чтобы учесть все недостатки. Но ленивые сотрудники EA Games решили, что одного названия будет вполне достаточно, чтобы народ повелся на новую игрушку. Да и представители Warner Bros, слишком поздно решившие сменить кнут на пряник для улучшения качества игровых продуктов из цикла «по мотивам», тоже не слишком сильно приставали со всяческими неприличными вопросами типа «Как? Что? Почему?». В итоге вместо детской приключения с элементами всего остального получилась одноклеточная детская аркада без каких-либо интересностей. Чтобы неблагоприятно пройти игру, даже самому криворукому игроку понадобится не более трех-четырех часов. Геймплей примитивен и мало чем отличается от других банальных приставочных аркад. Все нововведения носят чисто

декоративный характер. Возможность играть не только за Гарри, но еще и за Рона и Гермиону вроде бы хороша, но только вот беда – игра автоматически переключает персонажей согласно событиям абсолютно линейного сюжета. А ведь на тех же приставках есть достаточное количество игр, где игроку позволено менять героев, как заглагорассудится. Или вспомним хотя бы Lost Vikings: немного пошевелив мозгами, EA'шники запросто могли бы сотворить нечто подобное. Но нет же, они, видите ли, решили не особо напрягаться.

Ничего хорошего из этого не получилось. Мало того, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban – это тот самый «(низко)бюджетный вариант»,



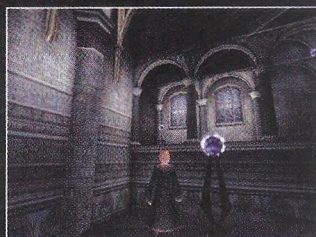
да еще и разрабатывавшийся под 4 игровых платформы. Скажите приставкам спасибо за некачественную графику и кривую (по меркам PC) анимацию. Текстуры очень часто пропадают в неизвестном направлении, проходят друг сквозь друга и вытворяют другие фокусы.

А вот звуковое сопровождение весьма неплохое. Управление простое и потому удобное, так что здесь придраться не к чему.

Заключив мерзкую сделку с собственной совестью, Harry Potter and the Prisoner of Azkaban можно, конечно, назвать средней игрой, но если копнуть глубже, сделать это будет просто нереально.

Уффф, я все сказал.

Икебот Эрастов



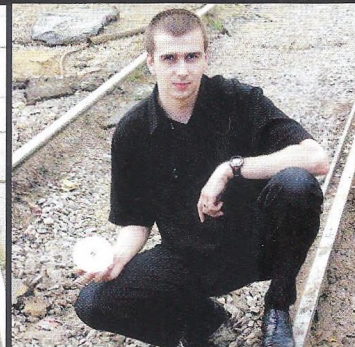
3032 способа борьбы с ацтой!

Способ №17 (стройка века)

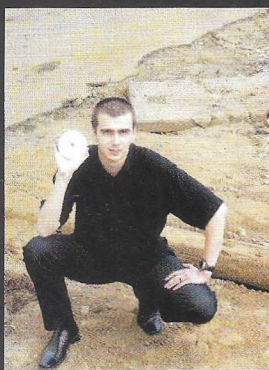
«Шпиль!» побеждает ацтой



Шаг 1. Когда мы узнали, что мост им. Патона в Киеве будет реконструирован, то решили воспользоваться случаем и надежно похоронить ацтой



Шаг 2. Мы приходили на место ремонта каждый день, чтобы выбрать нужный момент



Шаг 3. Когда трамвайные рельсы с моста были убраны, мы поняли, что час настал!



Шаг 4. С помощью совковой лопаты мы аккуратно закопали ацтой в щебенку.



Шаг 5. ...закидали очень тщательно. Чтоб никто не нашел...



Шаг 6. Через четыре дня по этому месту к своему светому будущему ехали машины. Ацтой побежден. Надежно.

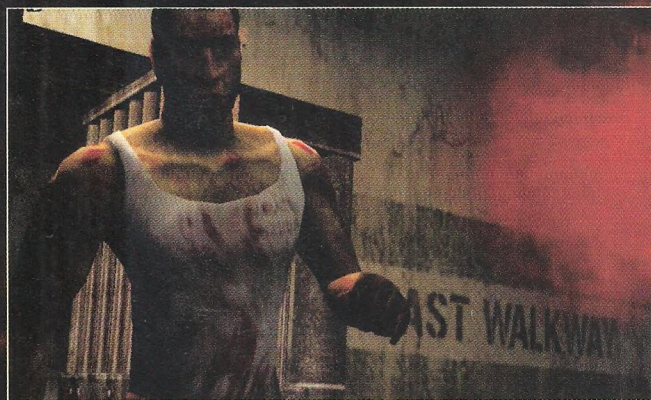
Конкурс на лучший рецепт по уничтожению ацтой продолжается! Присылайте свои варианты, и если ваш способ будет суперовым, то мы (и только мы!) запечатаем его, а вам вручим неацтовую игру с автографами редакторов!

Редакция журнала не несет ответственности за возможный ущерб и прочие последствия повторения действий, описанных выше!

Название игры: The Suffering
Платформа: PlayStation 2, Xbox, PC
Жанр: Survival Horror
Издатель: Midway
Разработчик: Surreal Software
Мультиплеер: отсутствует
Сайт игры: www.thesuffering.midway.com

ОЦЕНКА:	8
Графика:	9
Геймплей:	8
Управление:	10
Звук:	9

ГЕРОМ БЕЗ ПАМЯТИ? ЭТО ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ!



За время существования компьютерных и видео-игр нам неоднократно приходилось совершать побеги из различных мрачных мест, которые можно объединить одним словом – тюрьма. Игр на данную тематику создано немало: Escape from Alcatraz, Gothic 2, Prisoner of War, The Great Escape и др. Способов вернуть себе свободу тоже можно вспомнить с добрый десяток: и виртуозные выживания ключей из карманов охранников, и грубое физическое воздействие на незадачливых стражей, и неожиданно привалившее счастье в виде неизвестного доброжелателя, которому очень не нравилось ваше пребывание в застенках. Бывало, что и мы волевым решением сокращали чей-то срок заключения, попутно нейтра-

лизуя толпы непонятливых и не проникнувшихся нашей идеей врагов. Но на моей памяти еще ни разу побег из тюрьмы не сопровождался сражением с монстрами, представляющими собой кошмарные порождения тьмы. Хотите это увидеть? Тогда проект The Suffering от компании Surreal Software ждет вас.

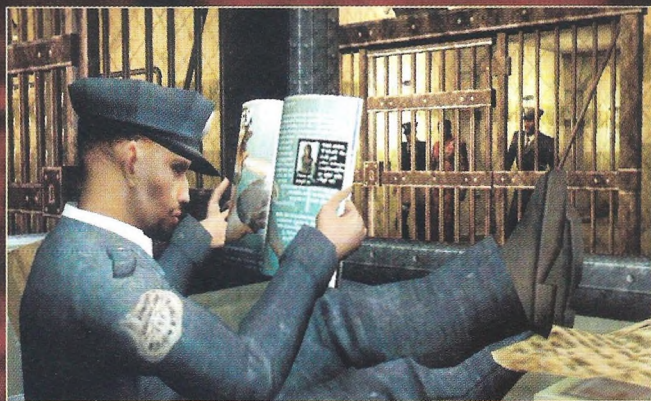
Действие игры разворачивается в одной из тюрем строгого режима, расположенной на острове Carnate. Главный герой – страдающий амнезией заключенный по имени Торк (Torque), приговоренный к смертной казни за зверское убийство своей жены и двоих сыновей. Коротая последние дни в тюрьме, Торк с ужасом ожидал приведения в исполнение своего приговора. Тогда он еще не знал, что приговор никогда не исполнят... Неожиданно

данно на остров и, соответственно, на тюрьму нападают монстры. Они материализуются практически из всего: из луж, земли, стен – и уничтожают всех, кого встретят на своем пути. Воспользовавшись моментом, Торк хватает длинный нож и совершает побег...

Язык с трудом повернется назвать все это «крупным инновационным прыжком», а если сравнивать с недавно вышедшей игрой Forbidden Siren, так сюжетная линия The Suffering вообще выглядит посредственной. По сути, она делится на две параллельные истории: первая – история самого Торка, который на протяжении всей игры будет мучительно вспоминать свое прошлое, пытаясь выяснить, кто в действительности убил его семью. Вторая – повествование о таинственном исчез-

новении в XIX веке семьи, чье поместье располагалось на месте тюрьмы, и некоем злом гении, докторе Килджей, который имеет непосредственное отношение к появлению на острове демонических существ. Банально? Да.

В остальном игра, впрочем, неплоха. По словам разработчиков, они хотели сделать The Suffering настолько быстрым и насыщенным действием, насколько это возможно. И им это удалось – бои в игре занимают центральное место. Все враги были разработаны компанией Stan Winston Studios (ранее создававшей монстров для фильмов «Хищник» и «Чужие»). Каждое существо в игре основано на определенном средстве пытки и каждое имеет свои приемы атаки, тактику ведения боя и искусственный ин-

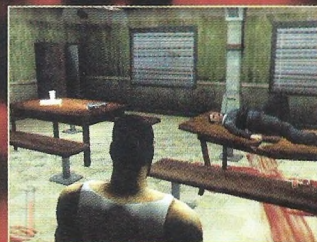
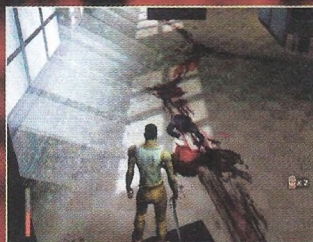
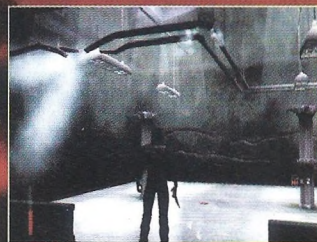


теллект. Так, например, Slayer вместо кистей рук и ступней ног имеет стальные лезвия, благодаря чему в равной степени эффективно может наносить вам сильные удары любой конечностью. Кроме того, он обладает способностью вертикально перемещаться по любой поверхности, совершать высокие прыжки и наносить удары буквально отовсюду, даже раскачиваясь на балке под потолком. Существо Mainliner появляется из луж крови и атакует ядовитыми иглами, что, в свою очередь, не только значительно снижает уровень здоровья персонажа, но и дезориентирует его на некоторое время. А тучный монстр Fester не только имеет в своем арсенале массивную цепь, но и может натравливать на главного героя стаю крыс. И это еще далеко не все чудовища, с которыми вам придется столкнуться в игре. Всего в The Suffering представлено около 20 типов существ, все они не похожи друг на друга, но тем не менее каждый из них обладает очень коварным и злобным интеллектом, который создаст немало трудностей на пути к победе разумного, доброго, вечного над глупым, злым и мимолетным.

Думаю, теперь самое время уделить некоторое внимание тому, что поможет вам расправляться с агрессивно настроенными по отношению к вам персонажами. Итак, в ваш

арсенал входят парные пистолеты, автоматы (чьим преимуществом является огромная скорострельность), конечно же, дробовик (куда без него?), гранаты, динамитные шашки, ножи, топоры и многое другое. Занятым является то, что кроме огромного количества оружия, в The Suffering разработчиками была введена «шкала гнева» (Rage Mode), заполнив которую, герой может перевоплощаться в демона, непомерная сила которого без труда позволит вам расправиться с любым врагом. Но будьте осторожны: если полностью израсходовать шкалу, Торк тотчас же умрет.

Для того чтобы вы слишком сильно не увлекались геноцидом врагов, авторы ввели в игру NPC. Как правило, это либо заключенные, запертые в камерах, либо тюремные надсмотрщики, готовые от безысходности оказать вам помощь в сражении с монстрами. Здесь стоит отметить, что главный герой абсолютно свободен в своих действиях. Вы можете помочь раненому или освободить запертого в каме-



ре человека (в этом случае он присоединится к вам и будет оказывать посильную помощь), в то же время разработчики предоставляют вам возможность пытать несчастного, пристрелить его сразу или же просто проигнорировать. От того, проявите вы милосердие или жестокость по отношению к встреченным на своем пути людям, напрямую зависит исход игры (всего The Suffering имеет три альтернативных финала). Поэтому не исключено, что в финальном ролике в качестве настоящего убийцы вы можете увидеть себя.

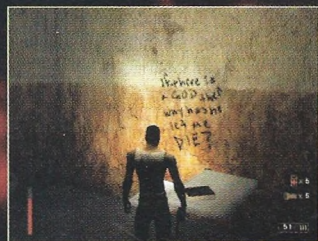
Теперь хотелось бы сказать несколько слов о визуальной стороне игры. Знаете, у меня сложилось впечатление, что все силы авторы потратили на дизайн монстров. Фантастические существа действительно выглядят просто потрясающе, чего нельзя сказать о локациях, поражающих своей бедностью и недоработ-

кой. Впрочем, эту халтуру легко и не заметить (или по крайней мере не обратить внимания), поскольку 80% игры вам предстоит провести в кромешной тьме, в которой единственным источником освещения будет ваш карманный фонарик.

Звуковое оформление The Suffering находится на весьма хорошем уровне. Стоны умирающих жертв и молибы о пощаде умиляют до глубины души, а музыка, звучащая на протяжении всей игры, усиливает ощущение жестокости и насилия...

Все стандартные достоинства и недостатки игр жанра Survival Horror и Shooter в проекте заботливо расставлены создателями по местам: цепочка простых задач, для решения которых требуется линейная последовательность действий, несметные толпы врагов, здоровый ассортимент оружия, мрачные интерьеры, пугающая музыка. Лучшим комплиментом The Suffering будет то, что это не прямой клон какой-либо определенной игры, а сборник идей, надерганных из нескольких. Но в целом играть рекомендуется.

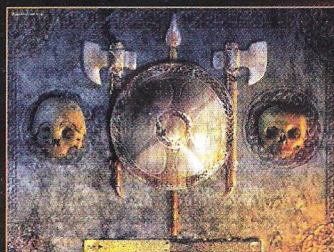
Ольга Крапивенко
helga666@mail.ru



Название: Against Rome
Разработчик: Independent Arts
Издатель: JoWood
Жанр: RTS

ОЦЕНКА: 6
Графика: 7-
Геймплей: 4-
Управление: 7
Звук: 5

ЗАВОЕВАНИЕ РИМА



Мода на игры с историческим уклоном продолжает вырождать очередные «шедевры» категории В, С и даже D. В итоге, потратив небольшое количество денег и нервов, можно неправильно скоротать пару-тройку осенне-летних вечеров в обществе еще одной игрушки из бесконечной серии «ни то, ни се». Как вы уже догадались, сейчас последует долгий и нудный рассказ о том, как мне в очередной раз не повезло с очередной игрой.

В общем, в один не по-детски жаркий летний день зоркие глаза углядели красочную коробку с многообещающим названием «Завоевание Рима», проворные руки тут же вцепились в нее мертвой хваткой, а быстрые ноги унесли обновку в темную берлогу, гордо именуемую «домом». А тут как нельзя кстати дождь влил как из ведра. И ваш покорный слуга получил вечер свободного времени, что позволило остаться наедине с новой игрой.

При ближайшем рассмотрении шпили дырявая голова выдала и оригинальное название –

Against Rome, а также несколько порций фактов, связанных с игрой.

После беглого ознакомления с раскладом сил и основными достоинствами и недостатками каждой из сторон, стало совершенно понятно, что историчности тут не больше, чем, скажем, в Age of Mythology. Присутствие магии, а если быть точнее – примитивной варварской магии, сводит на нет все претензии на звание исторической RTS. В игре есть четыре народности – племена тевтонов, кельтов, гуннов, которые ведут непримиримую борьбу с римлянами, погрязшими в грехе и пороке. Поскольку делали игру лица германской национальности, то крен в сторону тевтонцев очевиден и вполне понятен. Типа пафос, гордость за полудиких предков, сумевших встать на путь цивилизации. Ага, а про ледовое побоище им слабо было игру сделать? Тогда, помнится, русичи хорошо потрепали псов-рыцарей...

Однако вернемся к нашим баранам.

Так вот, после осмотра достопримечательностей Against Rome можно смело делать верный и единственный вывод, что долго

играть в эту игру, пожалуй, не стоит.

Графика вызывает бурю двойственных ощущений. С одной стороны, ландшафты и строения сделаны весьма неплохо, но стоит только мельком взглянуть на мелкие и невыразительные фигурки рабочих и воинов, как тут же начинают шевелиться воспоминания о стратегиях до-StarCraft'овского периода, когда все было маленьким и корявым. Немало воды утекло с тех пор, многое успело измениться, но вот Independent Arts как-то не смогли подстроиться под эти новые веяния в игровой индустрии.

Однако довольно посредственная графика – это еще далеко не самый большой минус в игре. На мой взгляд, самыми серьезными проколами разработчиков являются сильная заторможенность игрового процесса, а также отсутствие особых различий между народами – в активе у каждой из сторон есть пара-тройка видов пехоты, обязательно два вида конницы (у гуннов больше – кочевники как-никак), колдун (у римлян отсутствует), два вида стрел-

ОБУЧ

КАМПА

ИСТОРИ

БИТ

БЕСКО

ИГ

КОЛЛЕК

ИГ

НАСТ

ВИДЕО

АВТ

ВЫХ

ЕНИЕ
АНИЯ
ЧЕСКИЕ
ВЫ
ЕЧНАЯ
РА
ТИВНАЯ
РА
ОЙКИ
ОЛИКИ
ОРЫ
ОД

ков и один-два вида осадных орудий (у гуннов отсутствуют в силу кочевого образа жизни). И все. Не густо, не правда ли? На фоне других игр вроде Rise of Nations или той же Age of Mythology все выглядит э-э-э крайне аскетично. Больше всего раздражает скорость передвижения войск, которые не ходят, а ползают как черепахи. Чтобы пересечь средних размеров карту, подразделению мечников понадобится как минимум минут пять-шесть. Но не факт, что все воины доберутся до места назначения живыми и здоровыми. Весь фокус в том, что на большинстве карт присутствует немало факторов природного характера, отрицательно влияющих на здоровье бойцов. Как правило, такие факторы представлены в виде огромного количества плоских и длинных молний, вопреки всем законам физики бьющих в землю. Так что всегда есть все шансы, что к месту назначения приползет не больше половины отряда. А если где-то наблюдаются овраги, горы или какие другие выпуклости и впадины?



географического характера – это полный абзац: искать дорогу придется долго и нудно. Правда, под влиянием двойного клика войска переходят на бег, но на скорость передвижения это почти не влияет.

С ведением боевых действий тоже постоянно возникают проблемы. Например, в состав подразделений не могут входить юниты разных типов. Да, поистине нелепое ограничение.

Хотя это все еще цветочки, потому как сами сражения – это вообще отдельная лебединая песня. По большому счету, войскам можно отдать всего два приказа – атаковать или ретироваться с поля боя. Всякие мелочи вроде поджога или разрушения зданий не в счет. Поэтому напрашивается резонный вывод – шара зайцев валит льва, как бы ни был силен последний. Атаковать нужно ну просто очень большой толпой. Но, скорее всего, в живых после боя останется только вождь.

Владыки в Against Rome – самые что ни на есть настоящие двигатели прогресса. Будучи на поле боя, они потихоньку накапливают самый ценный ресурс в игре – славу, при помощи которой можно разви-



вать поселения или улучшать характеристики самого вождя. Ну, что тут сказать – цирк на проволоке, да и только. То есть развиваться можно при помощи военных кампаний, даже

если они не очень успешные. А чтобы игрокам и такая жизнь медом не казалась, разработчики напихали достаточное количество орехов в управление. В частности, подтверждение строительства или отдачи специфических приказов войскам осуществляется через правый клик, хотя в подавляющем большинстве игр это делается левым щелчком мыши. Мелочь, а неудобно.

В игре есть еще и довольно сносный мультиплеер на 2–8 игроков по локальной сети или через интернет, но в силу всего вышесказанного я сомневаюсь, что эта тема хоть кого-то заинтересовала.

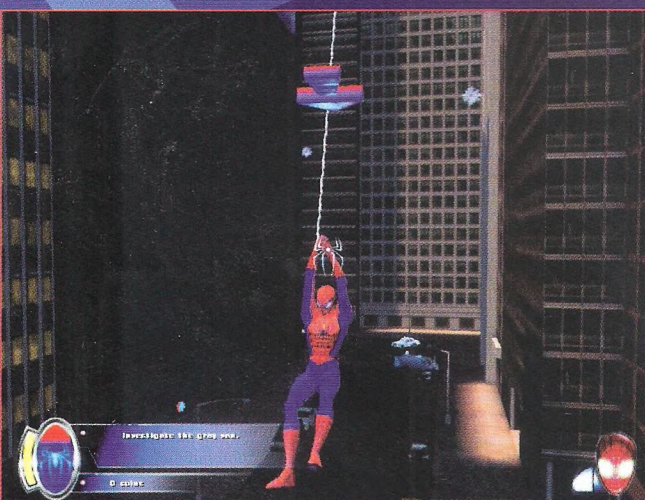
Что? Давно пора? Не надо орать, я не тупой, дважды повторять не стоит. Итак, по многочисленным просьбам трудящихся объявляю эту статью закрытой. Все, аминь.

Пастор Шулер



Название: Spider-man 2: The Game
Разработчик: Nival Interactive
Издатель: Activision
Жанр: action для детей

ОЦЕНКА: 5-
Графика: 6
Геймплей: 4-
Управление: 7
Звук: 7



Первая часть приключений Spider-man'a не завоевала особой популярности на PC в силу своей консольной специфики. Да, неудобное управление, явно рассчитанное на осьминогов, кучи багов и других ошибок, неприятная корявая графика, а также множество других недостатков вроде полного отсутствия сюжета ну никак не способствовало популяризации игры. Через год увидел свет чуть более успешный сиквел Spider-man: The Movie. Но все же игра была не более чем интерактивным при-

датком к фильму. Теперь, когда на экранах появилась вторая часть киноэпопеи о приключениях Человека-паука, ситуация, похоже, снова повторяется. Вдобавок к Activision по непонятным причинам разработчики решили немного извратить-ся. Они сразу заявили, что PC-версия игры будет в корне отличаться от приставочной версии. От себя добавим: далеко не в лучшую сторону. Как сказали, так и сделали. А зачем — неизвестно. Потому как не понять нашему человеку мелкую темную и жутко жадную капиталистическую душу.

Ну, скажите пожалуйста, зачем понадобилось упрощать и без того примитивную, до ужаса приставочную игру, перед тем как представить ее на суд избалованной PC-аудитории? А ведь «светлые головы» из Activision именно так и поступили. Прежде всего настораживает тот факт, что игра хоть и называется Spider-man 2, концовка The Movie отсутствует. Это объясняется тем, что PC-версия в отличие от приставочной никак не связана с фильмом. Сюжет находится в зачаточном состоянии и представляет собой обычный набор уровней, слегка разбавленный роликами и боями с вполне стандартными для игр такого плана боссами, без разбора собранными из самых разных серий комиксов.

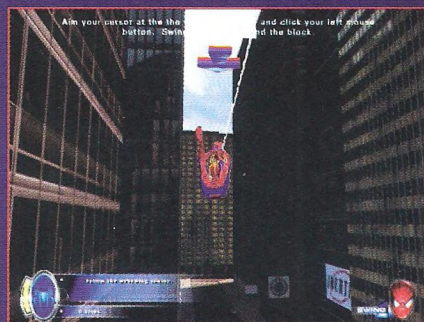
Глядя на излишне упрощенную графику, в голове начинает вертеться мысль, что могло быть и лучше. Однообразные пейзажи, нечеткие текстуры на зданиях, а если хорошо присмотреться, то можно заметить еще и повторяющиеся элементы фона на заднем плане. Поголовно всем моделям

в игре не хватает полигонов, а взрывы и огонь выглядят просто удручающе.

Движок игры тоже не отличается особым изяществом. Во многих местах можно увидеть, как пешеходы появляются из ниоткуда

и уходят в никуда. На крыши многих зданий, особенно тех, что по совместительству являются еще и границами уровней, нельзя взобраться, потому что на самом деле они плоские, а не объемные. Да, могло быть и лучше...

Хотя разве можно ожидать чего-то другого от игры, ориентированной на детей младшего школьного возраста? Фанатеющие от Spider-man'a ребята просто не заметят такой халтуры,



а если и заметят, то наверняка не придадут этому большого значения. Другое дело – игроки постарше. Эти сразу поймут что к чему и поднимут вой – дескать, опять подсунули лагу в красивой упаковке.

Но все же полной лажей Spider-man 2 назвать нельзя, ибо есть в игре и хорошее. Даже в части графики. Так, лагая по совершенно невзрачного вида стенам из стекла и пластика, можно созерцать очень даже симпатичные отражения сосед-

системные требования, будь все сделано как надо. Хотя в этом случае и системные требования были бы умеренными. А вообще тут тормозить, в принципе, нечему – игра резко запускается даже на давно не апгрейдившихся компьютерах, оснащенных видеокартами с поддержкой T&L.



что

не есть хорошо.

Рассказа об управлении уже вполне достаточно, чтобы представить себе, на что похож игровой процесс. Скудное

Wolverine's Revenge все было сделано на несколько порядков лучше.

Вместо заключения можно сказать, что выпустив Spider-man 2: The Game, Activision составили значительную конкуренцию только таким ацким играм, как «Бубка Боб» или «Пижамы Сэм». И если вы (ваши дети, близкие, домашние животные и тараканы) не хотите потерять покой и душевное равновесие, а желаете пребывать в добром здравии и радо-

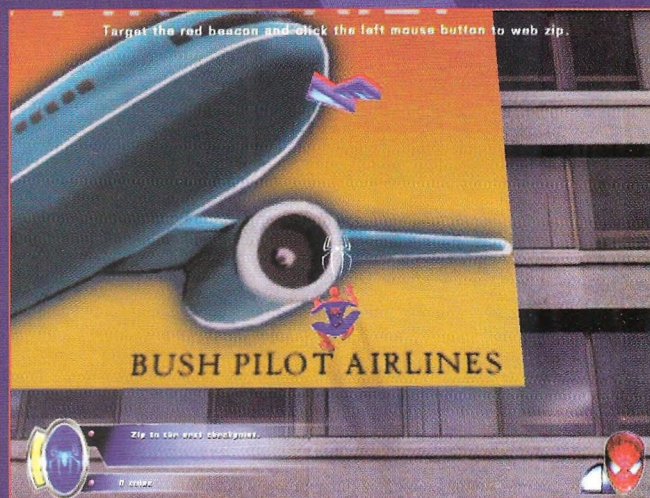


Звук в игре есть, но какой-то он невыразительный. Под гнетущим впечатлением от графики и всего остального даже вполне пристойные мелодии неприятно режут слух.

Правда, графика и звук в хорошей игре – вещи важные, но вторичные. А на первом месте находится игровой процесс собственной персоной. Так вот, на мой взгляд, геймплей является самым большим недостатком игры. Все упрощено до предела, как будто игру разрабатывали специально для детей, никогда не игравших в компьютерные игры.

Spider-man может бегать, драться, бросать паутину и прыгать. Выполнение первых трех действий по умолчанию возложено на левую кнопку мыши, а за прыжки отвечает правая кнопка. Управление также упрощено до безобразия, и с одной стороны, это хорошо и почти удобно, а с другой – список доступных действий очень и очень мал, что наполняет игровой процесс однотипными элементами, делая его скучным и однообразным.

К тому же во время многочисленных драк вместо того чтобы как следует вмазать очередному нарушителю закона по бандитской физиономии, можно запросто промахнуться и опутать паутиной другого противника,



лазанье по стенам и утомительные драки до самого финального ролика. Разборки с боссами хоть как-то разнообразят всю эту тягомотину, но чтобы добраться до очередного супостата, необходимо изрядно поскучать, проходя уровни, как две капли воды похожие друг на друга.

Правда, есть еще и система комбо-ударов и широко разрекламированные Spider Scenes. Последняя фишка – вообще цирк: на секунду появляется расплывчатое видение надвигающейся опасности, после чего нужно нажать кнопку прыжка, а герой ловко вывернется из переделки. Про комбосы я вообще молчу. В Hulk или

ваться жизни, лучше держаться от вышеописанной игры на некотором отдалении.



Алексей Лещук и его Злобная Лищина

них зданий. Сам Spider-man сделан на редкость хорошо – движения, ужимки, броски, прыжки и удары прилежно скопированы из мультсериала. Судя по всему, дизайнеры старались каждый в силу своих фанатских пристрастий – по-другому объяснить столь разительные отличия в качестве моделей персонажей нельзя. Да, большинству из них действительно не хватает полигонов, но с другой стороны, кто знает, какими были бы

Знай Навших!

Итак, продолжается викторина с главным призом – обалденным принтером-сканером-копиром и вообще замечательным прибором Lexmark X 1150. Кто не верит – сходите в ближайший магазин партнеров компании Lexmark и посмотрите на этот чудо-агрегат, как будто предназначенный для того, чтобы вы его выиграли и поставили у себя дома. А еще лучше спросите, сколько он стоит. И тогда вы снова убедитесь, что найти правильные ответы на каких-то 8 вопросов – это не цена за то, чтобы получить Lexmark X 1150.



Принтер Lexmark X 1150

Многие уже прониклись и прислали ответы. Некоторые даже ответили правильно. Многих сбilo с толку наличие в ответах заведомо неправильных вариантов. Настолько сильно сбilo, что они выбирали в качестве правильных ответов практически все неправильные. Ребята! Это не игра «Проиграй миллион», это нормальная викторина, и ответы нужно давать правильные.

Напоминаем, что у вас еще есть время поднять последние номера журнала, найти ответы на поставленные вопросы и прислать их нам.

А теперь – **внимание!** У нас сменился почтовый адрес. Поэтому внимательно относитесь к заполнению адресной строки на конверте – адреса, указанные в №7 и более ранних, недействительны. Мы решили жить хорошо и переехали ближе к центру города в шикарный офис с обслуживающим персоналом из одного модельного агентства. Так нам, по крайней мере, обещали.

Так что спешите! У вас осталось совсем немного времени для того, чтобы попытаться выиграть суперский аппарат от Lexmark!

Бесперывная подписка на «Шпиль!» за 2003 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:
000 «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте доставочную карточку и копию чека об оплате по адресу: 000 «Декабрь», пр. Победы, 53, г. Киев, 01680

3. Если есть вопросы, звони: (044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2003 год, стоимость в гривнах (в т.ч. НДС):

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!	4	3,60		Да!	3	5,64	
Да!	5	3,60		Да!	4	5,64	
Да!	6	3,60		Да!	5	5,64	
Да!	7/8	3,60		Да!	6	5,64	
Да!	9	4,80		Да!	7/8	5,64	
Да!	10	4,80		Да!	9	6,0	
Да!	11	4,80		Да!			
Да!	12	4,80		Да!			
Да!	Спецвыпуск «Вся правда о Counter-Strike»						11,0
Да!	Спецвыпуск «Читы и коды»						11,0
ИТОГО							

(Кстати, считайте, это почти новая игра в журнале «ШПИЛЬ!»)

Называется «Как правильно посчитать НДС?»

Высчитывается очень просто: общую сумму заказа дели на 6 и округляй получившееся число по общематематическим правилам.

Т.е. если ты закажешь любимых «ШПИлей!» на 36 грн., то в квитанции об оплате надо будет написать:

«К оплате: 36 грн. 00 коп., в т.ч. НДС: 6 грн. 00 коп.»

Если будут вопросы – звони в редакцию.

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



МЕЛОДІЇ

Мрій про мене
Mazafaka
Океан і три реки
Солдат
Командор - Генералы песков
Когда я стану кошкой
Небо
Часики
Я хочу быть с тобой
Граница
Последнее письмо
Мой Рок-н-ролл
Сойти с ума
Новогодняя
Pulp Fiction
Серебро
Одинокая птица
Мой мармеладный
Прости меня, моя любовь
Последний Герой
За четыре моря
Муси Пуси
Мое сердце
Новые люди
Не оставляй меня, любимый
Don't Worry Be Happy
Dream on
Hit Me Baby One More Time
Around The World
Born In Africa
Narcotic
In The End
Wishing I Was There
Don't Look Back In Anger
Special K
Taste In Men
Living Next Door To Alice
Let It Be
Personal Jesus
Ray of light
My all
I just called to say I love you
Englishman In New York
Too Lost In You
We are the champions
Objection
Something Stupid
Losing My Religion
Give In To Me
Sorry Seems To Be The Hardest Word
Hunter
Free Love
Take On Me
Asejeje (The Ketchup Song)
The Final Countdown
Super Electric
California
The Real Slim Shady
Crawling
We will rock you
Mission Impossible
James Bond Theme
Family portrait
Ain't it funny
Whenever, wherever
I shot the DJ
From Sarah with Love
Pulp Fiction
Where do you go
Ти ж мене підманула
Хава нагила

Ані Лорак
Група "Грин Грей"
Віра Гра і Валерій Меладзе
Група "5'nizza"
Бригада
Маша Ржевская
Група "Дискотека Авария"
Валерія
Наутілюс Помпіліус
Агутін Леонід
Наутілюс Помпіліус
Бі-2
Група "Reflex"
Група "Дискотека Авария"
Pulp Fiction
Бі-2
Наутілюс Помпіліус
Катя Лель
Земфіра
Бі-2
Група "Блестящие"
Катя Лель
Сплин
Сплин
Віра Гра
Bobby McFerrin
Aerosmith
Britney Spears
Daft Punk
Dr Alban
Liquido
Linkin Park
Natalie Imbruglia
Oasis
Placebo
Smokie
Beatles
Depeche Mode
Madonna
Mariah Carey
Stevie Wonder
Sting
Sugababes
Queen
Shakira
Robbie Williams & Nicole Kidman
R.E.M.
Michael Jackson
Elton John
Dido
Depeche Mode
A-ha
Las Ketchup
Europe
Bomfunk MC's
Red Hot Chili Peppers
Eminem
Linkin Park
Queen
Mission Impossible
Goldfinger
Pink
Jennifer Lopez
Shakira
Scooter
Sarah Connor
Pulp Fiction
No Mercy



30015916 33015916 50015916
30016816 33016816 50016816
30041116 33041116 50041116
30016016 33016016 50016016
30042916 33042916 50042916
30041416 33041416 50041416
30005116 33005116 50005116
30002216 33002216 50002216
30013916 33013916 50013916
30000616 33000616 50000616
30013416 33013416 50013416
30001116 33001116 50001116
30003816 33003816 50003816
30005216 33005216 50005216
30040416 33040416 50040416
30001716 33001716 50001716
30013316 33013316 50013316
30041216 33041216 50041216
30010016 33010016 50010016
30001516 33001516 50001516
30004316 33004316 50004316
30041316 33041316 50041316
30014916 33014916 50014916
30015016 33015016 50015016
30016316 33016316 50016316
30044816 33044816 50044816
30044516 33044516 50044516
30045216 33045216 50045216
30045816 33045816 50045816
30045916 33045916 50045916
30046616 33046616 50046616
30046516 33046516 50046516
30046816 33046816 50046816
30046916 33046916 50046916
30047016 33047016 50047016
30047116 33047116 50047116
30047516 33047516 50047516
30019316 33019316 50019316
30021216 33021216 50021216
30023916 33023916 50023916
30024316 33024316 50024316
30028116 33028116 50028116
30028416 33028416 50028416
30041716 33041716 50041716
30040516 33040516 50040516
30027816 33027816 50027816
30026716 33026716 50026716
30026116 33026116 50026116
30024616 33024616 50024616
30022616 33022616 50022616
30021416 33021416 50021416
30021016 33021016 50021016
30017916 33017916 50017916
30040216 33040216 50040216
30040116 33040116 50040116
30045116 33045116 50045116
30026216 33026216 50026216
30046116 33046116 50046116
30046416 33046416 50046416
30025916 33025916 50025916
30043116 33043116 50043116
30022916 33022916 50022916
30025416 33025416 50025416
30023516 33023516 50023516
30027916 33027916 50027916
30027516 33027516 50027516
30027116 33027116 50027116
30040416 33040416 50040416
30025116 33025116 50025116
30038216 33038216 50038216
30038516 33038516 50038516



ПОГОТИПИ SIEMENS 101 x 29

23033716	23037816	23039616	23041216	23040416	23049116
23041316	23038016	23043516	23041116	23047216	23049916
23107716	23107816	23108216	23108816	23109016	23052616

ПОГОТИПИ SIEMENS 101 x 46

23002416	23001416	23006316	23009816	23010516	23012316
23012516	23015416	23012616	23019816	23025516	23025716
23068616	23075316	23082516	23082416	23026716	23114516
23017016	23115316	23114116	23114916	23076116	23112116
23018316	23026816	23097216	23100116	23114916	23115016

ПОГОТИПИ SIEMENS 101 x 64

23057116	23058016	23055416	23058816	23060516	23062116
23062616	23068416	23067316	23067016	23077916	23063816
23066516	23102716				

(101x29) Siemens C45, ME45, A50, M50, MT50, A52, M55, C55, S55, SL55, C60; (101x46) Siemens A50, A52, A55, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45; Siemens A50, A52, A55, C45, C55, M50, MT50 (скрінсейвер); (101x64) Siemens S45, ME45 (як скрінсейвер), SL45 (логотип)

ПОГОТИПИ NOKIA/SAMSUNG 72 x 14

C:\format C:	Хочу все да	20000816	20001516	20006416	20021416	20027216	20039216
200040116	20049316	20070916	20071116	20086116	20088016		

ПИСТІВКИ NOKIA/SAMSUNG 72 x 14

21002416	21014016	21043816	21051516	21066116	21067816
21070116	21080516	21085816	21086616	21087316	21092616

(72x14) Nokia: Усі Nokia, крім 8110i, 9000i; (72x28) Nokia: Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3510, 5210, 6210, 6250, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890; Samsung SGH-N600/620, SGH-R200S/R210S

КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

55002216	55003016	55010816	55014316	55043416	55043616	55043816	55044416
55046516	55048416	55060316	55069616	55069816	55070716	55070916	55072716
55073416	55074116	55075016	55075316	55077316	55081516	55082516	55084316
55086016	55089516	55091216	55093316	55097216	55103016	55104916	55106216

Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650; LG G5310, G5400; Alcatel OT535; Samsung S3000M, V200, C100 (прошивка G4 та вище); Sony Ericsson T310, T610, T681, P800, P900, Z600; Siemens C60, M55, MC60, SL55, S55; Panasonic EB G60, X70; Motorola E365

ПЕРЕКОНАЙТЕСЬ, чи підтримує Ваш телефон прийом кольорових зображень та поліфонічних мелодій. У WAP-браузері свого телефону наберіть адреси:
<http://unotech.com.ua/testpoly>
<http://unotech.com.ua/testcard>
і завантажте БЕЗКОШТОВНІ поліфонічну мелодію чи кольорове зображення

Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України АА 223305 від 12.11.2002

Ліцензія Державного комітету зв'язку та інформатизації України № 009503 від 12.04.2001

МОНОМЕЛОДІЇ

Усі моделі Nokia (окрім 3110, 5110, 5130); Samsung R200S/R210S, N600, N620, T100; Siemens A50, A52, C45, C55, C60, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL45i, SL55
(*модель не сигналізує про отримання контенту)
E400; Panasonic EB G60, X70;
Siemens C55, C60, M55, MC60, S55, SL55; LG G5400; Alcatel OT535; Motorola E365; Sony Ericsson T230, T300, T310, T610, P800, P900, Z600

ПОЛІФОНІЯ

ЯК ЗАМОВИТИ?

Якщо Ви замовляєте поліфонічну мелодію або кольорове зображення – у відповідь отримаєте WAP-адресу, за якою зможете завантажити обрану мелодію чи зображення. Для цього повинні бути активовані та настроєні WAP-послуги. Вартість WAP-з'єднання оплачується окремо

UMC, SIM-SIM та ДЖИНС

Відправ пустий SMS на номер 104507xxxxxx, де xxxxxx – код обраного контенту. Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ)

КИЇВСТАР та ACE&BASE

Відправ SMS з кодом обраного контенту на номер 104507, для поліфонії – на номер 7047. Вартість замовлення – 5 грн. (з ПДВ), поліфонічної мелодії – 7 грн. (з ПДВ)



«ШПИЛЬНАЯ БЛАНЯ» ИДЕТ ПО ПЛАНЕТЕ!

По ходу обнаружилась неприятная тенденция – люди не прониклись этим конкурсом так, как прониклись конкурсом по уничтожению ацтоя (кстати, его предварительные итоги мы подведем в сентябре-октябре). Не все, видно,

поняли, что камеры действительно цифровые, действительно удобные и действительно будут раздаваться на шару. В общем, в итоге фоток, из которых можно выбрать победителя, у нас имеется довольно много. И как мы написали на сайте (там, на www.shpil.com,

мы проводим практически аналогичный конкурс), определять будем внимательно и с пристрастием. Вот только на сайте будем давать три приза поменьше, а в журнале разыграем два приза, но зато цифровые фотокамеры! Так что Trust нам – это истинная правда!

Ну, а теперь – к участникам. Уже накануне сдачи номера нам пришла фот-

ка практически победителя. Мы не успели ее поставить в номер, но коротко поясним, что там было – наш читатель остался наедине с тем единственным, что необходимо в этой жизни – журналом «Шпиль!». Больше у него в руках, да и впрочем на

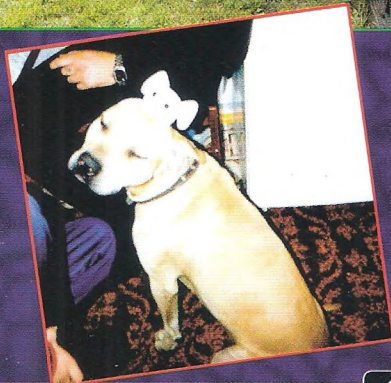
нем самом, ничего не было. Вот такое себе «ню» в геймерской жизни. Так что парень пока что – типичный лидер.

А вот вам и другие наши участники – ацкий велосипедист, группа товарищей во главе с нашим автором High Toxin'om (он, правда, настаивает, что он Khaj-Tosin, но это его японские дела) и ацкий читатель «Шпиля!» (модификации «бультер-шнауцер») в улетном боевом шлеме.

Кто-то из них также может стать победителем конкурса в журнале. Нет, в журнале – вряд ли, потому что в журнале у нас более жесткое требование к фотографиям – наличие самого журнала «Шпиль!» в кадре. Но вот на сайте могут победить определенно. Таким

вот победителям мы грозились преподнести пару неацтоyjnych игр, чтоб они становились все крутеее и продвинутеее в плане геймерского искусства.

В общем, эстафета фотоконкурса продолжается! Ребята (а также девчонки), шлите свои фотки! У вас осталось еще много времени, чтобы успеть выиграть один из двух фотоаппаратов! В общем, ждем-с, как говорят у нас в журнале.



* Под получением приза подразумевается приобретение его за 1 грн.

ДЛЯ ТВОЕЙ МОБИЛЫ



19014378
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E700, X100, X400, X600
Siemens: C60, M55, MC60, S55, S155
Sony Ericsson: T610, 2600
LG: C100

Помогите маленькому Лео совершить его захватывающее путешествие через заколдованный лес, избегая ловушек



19010478
Nokia: 3100, 3300, 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650
Samsung: C100, E700, S300M, X400, X600
Siemens: C60, M55, MC60, S55, S155

Как приятно срезать верхушку волны своим новеньким скутером! В этих тонких тебе ждут волны всех океанов, крутые выражи, неожиданные трамплины... и горячий песок, пляжные красавицы! Покажи класс в управлении скутером, соревнуясь с другими участниками гонок и выиграв чемпионат!



19012978
Nokia: 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Siemens: C60, MC60, S55

Прекрасные незнакомки откроют все свои тайны, если Вы проявите ловкость. Успейте поймать женскую гузку, которая появляется в разных уголках экрана, и зарабатывайте очки. Игра - лакомый кусочек для истинных ценителей женского тела



19013378
Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E700, X450

Метрополис. Бетон. Граффити. Баскетбольное кольцо. Микс. Команда. Азарт. Стрипбиз. Твоя игра. Твой стиль. Твоя философия



19011878
Nokia: 3650, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650
Samsung: C100, E700, P400, S300M, X100, X400, X600
Siemens: C60, M55, MC60, S55, S155

Знакомая всем с детства, но очень увлекательная игра. Цель игры состоит в том, чтобы расставить все цифры по своим местам. Провируйте интеллект и сообразительность



19011578
Nokia: 3100, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i
Samsung: C100, E400, P400, X100
Sony Ericsson: P800

Трофейная карта привела главного героя к бункеру террористов, где хранится супероружие массового уничтожения, производящее смертельные отравляющие газы в подземных лабораториях и тренируются смертники-камикадзе. Нанеся удар в самое сердце террористической группировки. Судьба мира зависит от скорости, меткости и силы твоего удара



19012678
Nokia: 3100, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650
Samsung: C100, E700, S300M, X100, X400, X600
LG: C100

Поле битвы - совершенное женское тело. Докажи свою меткость и скорость, разбивая сердца из двух пушек. Спасайся от атакующих монстров. Сбитый враг открывает соблазнительную картинку...



19012278
Nokia: 3650, 6100, 6610, 6800, 7210, 7650
Samsung: E700, P400, S300M, X100
LG: G1600, G7100
Siemens: C60, MC60
Sony Ericsson: T610, P800, P900

Больше Вам не нужно ехать в Лас-Вегас! Теперь Вы можете сыграть популярнейшую игру в любое время и в любом месте

МЕЛОДИИ



9016778	Toxic	Britney Spears
9012378	White flag	Dido
9001778	The final countdown	Europe
9002978	La isla bonita (kynner)	Madonna
9004278	No regrets	Robbie Williams
9016078	Все будет хорошо	Верка Сердючка
9008578	911	Океан Ельзи
9009278	Wild dances	Руслана
9009878	Мурка	

ЗАРУБЕЖНЫЕ ХИТЫ



9000478	Yesterday	Beatles
9000578	Naughty girl	Beyonce
9015778	Baby boy	Beyonce feat Sean Paul
9000778	Boys	Britney Spears
9000978	Year 3000	Busted
9001278	Strange love	Depeche Mode
9001378	Hunter	Dido
9016678	Not in love	Enrique Iglesias feat Kellis
9010378	Lose yourself	Eminem
9001878	Going under	Evanescence
9001978	Stupid girl	Garbage
9002278	Clint Eastwood	Gorillaz
9002778	Come into my world	Kylie Minogue
9015978	Blow it out	Ludacris
9015878	Not today	Mary J. Blige
9011678	The unforgiven	Metallica
9013478	Sing it back	Moloko
9003378	Jogi	Panjabi MC
9003478	Family portrait	Pink
9003778	We will rock you	Queen
9003878	Du hast	Rammstein
9004178	Feel	Robbie Williams
9004578	Maria	Scooter
9005078	The power of Bahgara	Snap

РУССКИЕ ХИТЫ



9004978	Talk to me	Smash
9005778	Граница	Агутин & Отпетые мошенники
9013578	Такая любовь	Акула
9006278	Прощай, Берлин	Би-2
9015478	1000000 США	Запрещенные барабанщики
9007178	Малыш	Глюкоза
9015378	Песенка разбойников	Дискотека Авария

УКРАИНСКИЕ ХИТЫ



9014078	Вставай	Океан Ельзи
9006778	Good morning, nana!	Виа Гра
9006678	Жениха хотела	Верка Сердючка и Глюкоза
9006778	Любовь яд	Ирина Билык
9016078	Все будет хорошо	Верка Сердючка
9014378	Новый день	Океан Ельзи
9009378	Знаю я	Руслана

ЦВЕТНЫЕ КАРТИНКИ

ТОП



РАЗНЫЕ



ЛОГОТИПЫ NOKIA



ОТКРЫТКИ NOKIA, SAMSUNG



ЛОГОТИПЫ SIEMENS 101x29



ЛОГОТИПЫ SIEMENS 101x46



ЛОГОТИПЫ ALCATEL, PANASONIC, SONY ERICSSON, MOTOROLA, LG



• Для получения логотипа или открытки отправь SMS-сообщение с кодом логотипа или открытки на номер 10639 - если ты абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 - если ты абонент Kyivstar GSM, Ace&Base.

• Для получения обычной мелодии впиши в текст SMS-сообщения: Хууууууу, где Х=2 для телефонов Nokia, Samsung; Х=3 для телефонов Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic; Х=4 для телефонов Siemens, а ууууууу - код мелодии, и отправь SMS-сообщение на номер 10639 - если ты абонент UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, на номер 10659 - если ты абонент Kyivstar GSM, Ace&Base.

• Для заказа полифонической мелодии в текст SMS-сообщения впиши: 5ууууууу, где уууууууу - код мелодии и отправь на номер 10659 - для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base.

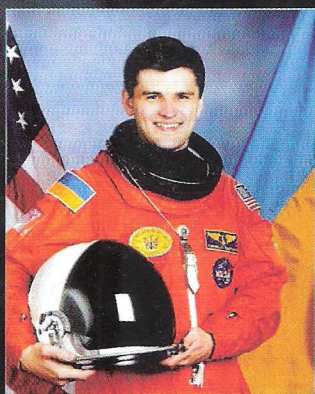
• Для заказа java-игры отправь SMS-сообщение с кодом игры на номер 10899 - для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base. Абонентам ДЖИНС java-игры для телефонов Samsung C100 и Siemens недоступны.

• Для заказа цветной картинкой отправь SMS-сообщение с кодом картинки на номер 10659 - для абонентов UMC, SIM-SIM, ДЖИНС, Kyivstar GSM, Ace&Base.



Контакт-провайдер - ООО "Пойнт Ком"
Полный перечень моделей телефонов, которые поддерживают перечисленные услуги, а также подробные инструкции: www.fishka.com.ua
Техническая поддержка (044) 249 1403 (9.00 - 18.00)

Наш человек в космосе



Ярослав (Yarko) Пустовой известен нашим читателям в первую очередь как автор de_xrest – первой популярной украинской карты для CS. Но кроме того, Yarko – космонавт. Пусть у него нет опыта полетов, но в ближайшее время он может стать вторым украинцем, который за время независимости нашей страны полетит в космос. Да, и этого же человека вы могли видеть во время эстафеты олимпийского огня, прошедшей 5 июля в Киеве! Он бежал третьим с конца. Приняв огонь от футболиста Олега Блохина, он пронес его перед тысячами киевлян и передал знаменитому баскетболисту Александру Волкову. Это, в общем-то, символично. Что такое киберспорт? Он ничем не хуже футбола или баскетбола!

И вот нам представилась возможность побеседовать с ветераном киберспорта Украины, который пришел на интервью в тенниске с надписью NASA Yarko STS-87 Columbia.

«Шпиль»: Очень приятно с тобой познакомиться – ведь ты практически уже легенда в среде мапперов Украины! А когда тебя потянуло делать карты?

Ярослав Пустовой: Если рассказывать все с самого начала, то к этому я шел с детства. Вкус к компьютерам мне привили еще в школе, в Костроме. Там я проучился с 6-го по 9-й класс в спецшколе с математическим уклоном. У нас был очень хороший учитель по геометрии, он же преподавал информатику. В школе стояли персональные компьютеры «Агат», и мы учились программировать на этих ПК на Бейсике.

Именно тогда мы с ребятами написали свои первые компьютерные игры – в те времена игры создавались одним человеком, настолько все в них было просто. Писали обычно на Бейсике, а если игра была какой-то динамичной, то приходилось программировать на Ассемблере, а то и просто в машинных кодах.

Что мне запомнилось из тех первых написанных мною игр,

так это нарды. Мои нарды были в графике, что уже круто, и я даже пытался разработать для них какую-то стратегию, причем тогда в теории игр я ничего не понимал. Но в итоге все же получилась неплохая программа, по крайней мере, я ей всегда проигрывал – может быть, потому, что было просто жалко обыгрывать свое детище.

Потом мы переехали в Оренбург, там был учебно-производственный комбинат, куда нас направляла школа, где были компьютеры Yamaha. На УПК я тоже занимался программированием игр. Что-то получалось, что-то нет, но в процессе программирования я набирался опыта, и что самое главное – мне это было очень интересно.

Затем я поступил в военную академию, стал учиться на радиоинженера, но тяга к играм осталась. Академию я закончил в 1993 году – это Военная инженерно-космическая академия им. Можайского в Санкт-Петербурге. Академия готовит инженеров для военно-космических сил, людей, кото-

рые подготавливают ракеты к запуску, запускают их и управляют спутниками на орбите.

«Шпиль»: И что из опытов по программированию игр тебе запомнилось больше всего?

Я.П.: Если помнишь, была такая серия игр компании Delphine Software – Another World, Fade to Black и Flashback. Мне попалась копия игрушки Flashback – питерцы перевели ее на русский язык. Я взял редактор кода и с его помощью перепрограммировал эту игрушку на украинский язык. Это было просто классно! Я получал такое колоссальное удовольствие, когда очередной раз показывал ее кому-то или проходил сам! В моем варианте все было с какими-то приколами. Например, в конце игры герой улетал на звездолете, название которого было «Гетьман Мазепа». К сожалению, я эту игру потерял, и перевод также давно утерян.

«Шпиль»: А как же ты стал космонавтом?

Я.П.: Это произошло в 1996 году. Тогда моя жизнь круто изменилась – я защитил диссертацию и решил принять участие в отборе украинских космонавтов, потому что имел соответствующее образование и желание.

Украина никогда до этого не занималась пилотируемым космосом – наши ведущие предприятия, занятые в космической промышленности, всегда специализировались либо на боевых ракетах, либо на транспортных средствах по доставке спутников, либо на самих спутниках. То есть у нас не было опыта построения пилотируемых кораблей или подготовки космонавтов – все космонавты из Украины во времена СССР (а их было около 20 человек) готовились в России. И поэтому был заключен договор с США о совместной программе, в рамках которой украинский космонавт полетит в космос.

Была проделана большая работа, собрана комиссия и отработаны методики отбора космонавтов. В конечном итоге Национальное космическое

агентство Украины отобрало четырех кандидатов, одним из которых был я. По соглашению с США нас четверых отправили в Штаты, где после проведенных проверок и тестов были выбраны два человека – основной член экипажа и его дублер. Это были Леонид Каденюк и я. В ноябре 1997 года Леонид Каденюк совершил полет, а я был его дублером.

«Шпиль»: И как же можно было совмещать такое

Вернувшись домой, я поехал к друзьям в Питер, и там купил лицензионную копию Quake 2 – опять же, чтобы пройти сингл. Позже вышла Half-Life.

«Шпиль»: А когда вы начали рубиться по сетке?

Я.П.: По сетке мы начали играть в Питере в 1998 году: к тому времени там уже открылись первые компьютерные клубы, где мы играли в тот самый Quake. Потом мы играли в Quake и StarCraft по сетке уже

Тогда в чемпионате были номинации «Сингл» и «Два на два». Сингл – это когда четыре человека играли на карте каждый сам за себя, и двое лидеров по числу фрагов выходили в следующий тур. Первый тур мы с приятелем прошли хорошо, а второй провалили. Не помню, кто тогда выиграл, но среди награжденных был Дракон – тогда же я его впервые увидел.

Потом были парные состязания. В первом туре мы красиво вынесли наших соперников, а во втором из-за незнания карты мы с Джоном пролетели. Но главное, что в этот день – 23 или 24 декабря 1999 года – мы создали свой клан, который, кстати, существует по сей день. Клан мы назвали Aq.

Думаю, сегодня я уже могу открыть секрет, что Aq – это сокращение слова Antiqua, что, в свою очередь, является сокращением Anti Quake. Мы ненавидели играть в Quake 3, и на этой базе создали клан. Хотя потом в Q3 все-таки играли.

В дальнейшем мы принимали участие в играх по HL, а позже по Counter-Strike, даже были в первой лиге по CS!

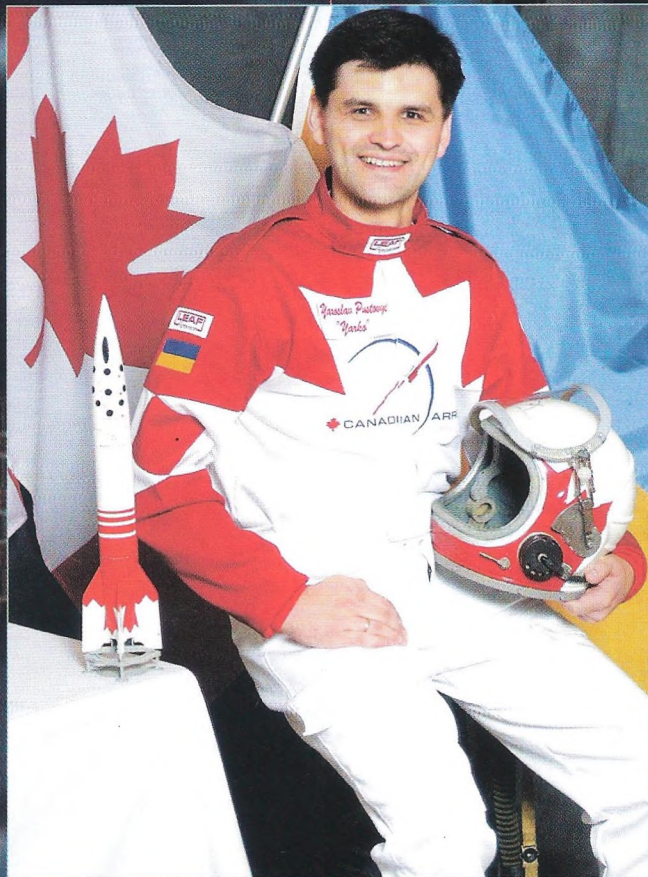
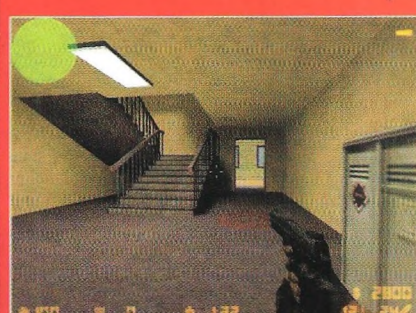
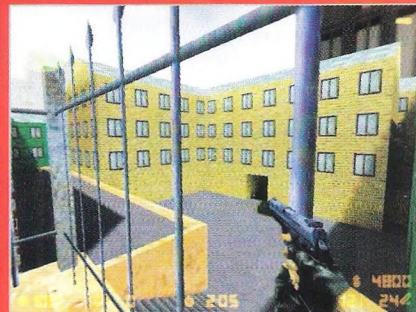
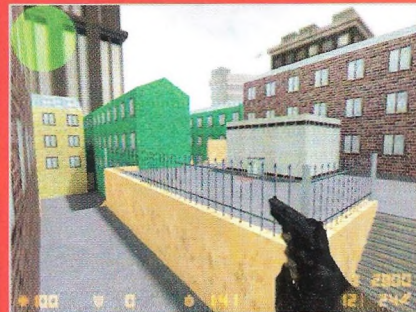
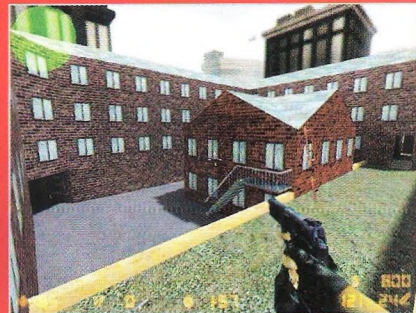
«Шпиль»: А в других кланах ты не участвовал?

Я.П.: Одно время я вступил в vbios – клуб старичков киберспорта. Сейчас vbios так популярен, что никому не нужно объяснять, что эта аббревиатура означает «В бой идут одни старики». Изначально сообщество создавалось в противовес доминирующей в CS молодежи лет по 14–15. Так появился клан типа «для тех, кому за 30». Один из центров сообщества находится в Одессе, поскольку создавали клуб одесситы. Одно время они приезжали в Киев, и киевляне ездили к ним, были большие совместные гуляния. Общаться с ребятами было очень интересно...

«Шпиль»: А как вы пришли в Counter-Strike?

Я.П.: Как только CS появился, мы сразу же на него переключились. По-моему, уже с 5-й беты мы начали активно играть только в CS. Но поскольку в наш клан входили ребята достаточно зрелого возраста, у которых есть рабо-

de_misto

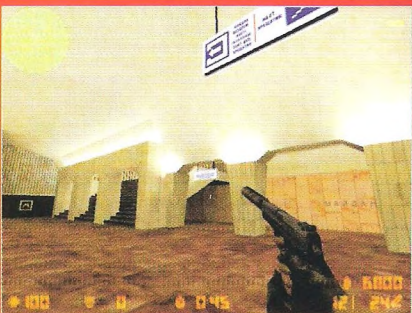
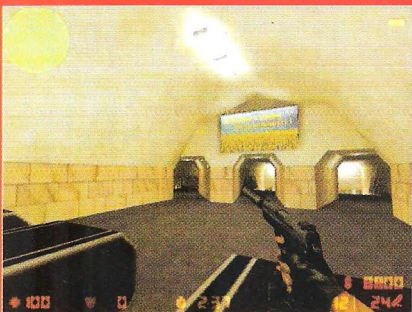
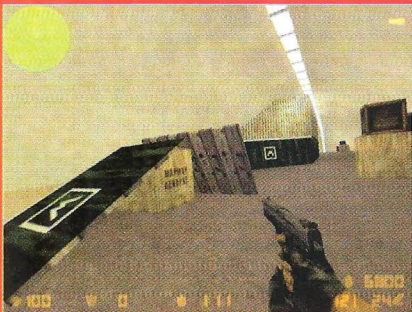
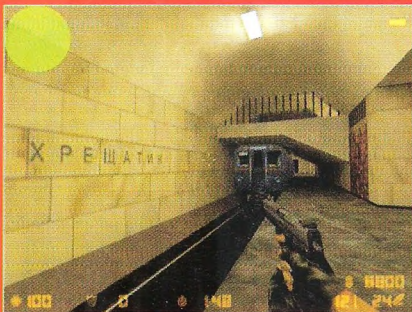
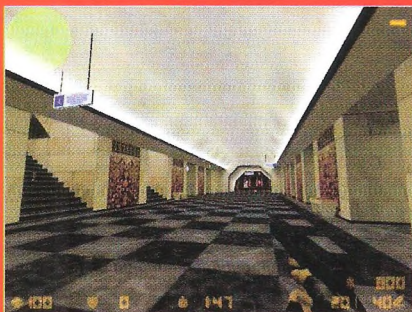


серьезное дело, как космос, с игрушками?

Я.П.: Я никогда не мыслил себя без компьютерных игр! Могу признаться, что первое, что я сделал, когда мне поставили компьютер в нашем офисе в NASA, – это пошел в магазин и купил себе Red Alert и WarCraft 2. WarCraft 2 купил потому, что просто хотел пройти лицензионную игру от начала до конца. Компьютеры по тем временам у нас были очень хорошие – Pentium 2 266 МГц и 17-дюймовые мониторы. Грех было не поиграть! И я играл. Играл в свободное время, и даже приходил пограть в выходные.

в Киеве. И, конечно, играли в Half-Life. Мы с моим приятелем Джоном (John aka Евгений Лозовой), поиграв немного в клубах, приняли участие в одном из первых киевских чемпионатов по HL – по крайней мере, в первом, о котором мы узнали. Это был конец декабря 1999 года – чемпионат прошел в старом киевском клубе Net Force, что был напротив «бермудского треугольника» (центрального ЗАГСа Киева). Я думаю, что многие из старых геймеров помнят этот клуб очень хорошо, кто-то из них даже там работал. Помню, там работали caffboy и Сева – SalvadorLimones.

de_xpescm



та, семья, у некоторых даже дети, мы не могли полностью отдаваться CS, как этого требует спорт. Я считаю, что киберспорт – это спорт со всеми атрибутами. Это гораздо больше спорт, чем те же шахматы.

«Шпиль»: Говорят, если шахматы – это спорт, то киберспорт – тяжелая атлетика.

Я.П.: Киберспорт – это спорт со всеми хорошими и плохими последствиями. Если ты этим занимаешься, нужно заниматься на полную катушку и полностью выкладываться, что влечет за собой дополнительные нагрузки. Чем-то приходится жертвовать. Мы же всегда рассматривали компьютерные игры как хобби, как какую-то разрядку, но не как профессию. Поэтому, возможно, мы и сохранили любовь к CS. И потом, если это просто хобби, можно долго не играть, не боясь потерять форму, а потом прийти в клуб и замечательно провести вечер, встретиться с каким-то кланом.

«Шпиль»: И как? Получается?

Я.П.: В основном, каждый из нас сейчас играет поодиночке. Так получилось из-за того, что в клубах появился хороший интернет. Я часто захожу в Samsung C-Club – бывший cyberzone, что в «Метрограде», и играю по часу-полтора. Заходил туда на днях, видел Севу. Поиграл немного...

«Шпиль»: В и-нете?

Я.П.: Сейчас в CS я играю только на третьем сервере lucky.net – мне очень нравится мод, который там играют.

«Шпиль»: CS WarCraft 3 мод? Да, он очень прикольный!

Я.П.: Разряжает абсолютно!

«Шпиль»: И за кого нравится играть?

Я.П.: Чаще всего я играю за орков. Но есть узкие карты, например, prodigy, и я думаю, многие заметили, что на таких картах лучше играть за андедов. Потому что у них есть Suicide Bomber – они после смерти взрываются и убивают всех вокруг. Точно то же на backalley. А так орки очень

нравятся, потому что у них репаунится оружие.

«Шпиль»: А на каком этапе ты начал делать карты для CS?

Я.П.: Как только мы стали играть в HL, мне кто-то сказал, что есть редакторы, и что можно попробовать сделать что-то самому. Это было очень интересно – покопаться во внутренних настройках любимой игры. Я уже делал кое-какие карты для StarCraft, но это было достаточно просто. И я заинтересовался, как делать уровни для HL. Я поставил себе редактор, до чего-то пытался дойти сам. И уже когда я набрался немного опыта, вдруг выяснилось, что есть целые форумы, посвященные карстроительству, и там могут все объяснить достаточно доступно.

Одно время я очень долго делал одну карту – сначала под HL, потом под CS. Мне страшно хотелось смоделировать огромный док с подводной лодкой. Я практически все сделал, но потом обнаружил «подводные камни» – количество видимых полигонов. Если полигонов слишком много, то играть на карте становится просто невозможно. А подводная лодка – это обтекаемый объект, сплошь состоящий из полигонов.

Я никак не мог бросить эту карту, как вдруг в 2001 году в феврале заболел гриппом. Я сидел дома, лазил по форумам и в киевском форуме наткнулся на идею геймера Kar-kusha, которая заключалась в том, чтобы сделать карту, моделирующую какие-то реальные места в Киеве. И он

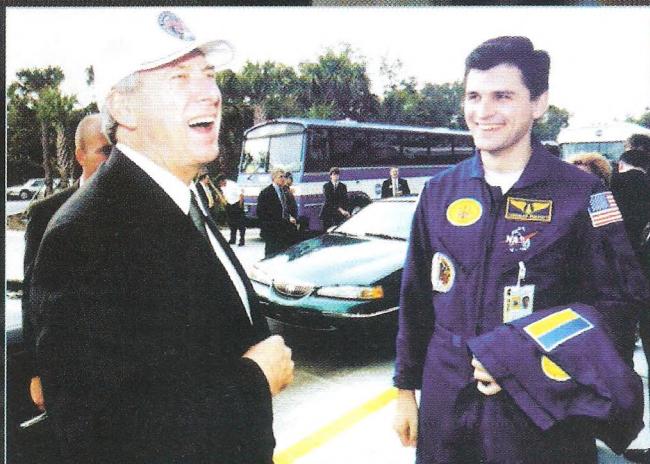
сказал: «Чем вам не карта – переход со станции метро «Майдан Незалежности» на «Крещатику»?

«Шпиль»: И ты приступил к созданию de_xpescm?

Я.П.: Я как-то подумал о том, что лодка мне уже поднадоела, и я к ней, конечно, вернусь, а пока болею, просто попробую воплотить высказанную идею в жизнь. Ведь с точки зрения геймплея, очень интересно сделать карту подземного перехода между станциями, хотя бы грубую модель.

Сначала за день-два я создал некий набросок, абсолютно далекий от реальности. Потом стал его совершенствовать, при этом относился ко всему абсолютно несерьезно. Позже я показал карту друзьям, мы поиграли в ту пре-альфу в одном из клубов. К нашему серверу начали подключаться все новые и новые люди и стали хвалить карту. И я подумал: а почему бы ее не довести до ума? Я, конечно, совершенно не напрягался, потому что тогда много работал и не мог посвящать себя только этой карте.

И вдруг я узнал, что на сайте Полигона (сейчас он находится по адресу polygon.cs2.ru) объявлен конкурс карт для CS на призы российского журнала «Игромания». Я всегда был патриотом и даже в какой-то степени националистом в хорошем смысле этого слова – мне хотелось, чтобы об Украине и о Киеве знали. Чтобы знали, что здесь народ тоже способный и может многого достичь. Вот почему я принял участие в этом конкурсе. Он закончился где-то



Yarcho с бывшим директором NASA г-ном Голдином

в октябре-ноябре 2001 года. По поводу моей карты были какие-то неслесные отзывы, но не было критических замечаний – ей дали 7-е место, что я все-таки считаю хорошим показателем. Тем более, что карт в конкурсе было свыше сотни. А победила тогда широкоизвестная карта cs_dacha маппера Zobo из Питера.

«Шпиль»: Но все-таки хрест любима многими.

Я.П.: Карта de_хрест была ценна тем, что сделана по плану реальной местности. И киевлянам она понравилась, наверное, потому, что они знают это место – тогда даже появилась шутка: двое геймеров договариваются о месте встречи, и один говорит: «Встретимся на распауне контеров на de_хрест». Конечно, на карте много отступлений от реальности, но они были продиктованы необходимостью уложиться в технические требования. Она должна была быть замкнутой, должно было быть определенное количество видимых полигонов. Для улучшения ее играбельности был добавлен ход по подземному туннелю, которого в реальности не существует. Были добавлены ящики и заборы посреди залов – в одной из первых версий их не было, и залы превращались в тир для кемперов.

Как говорят, если бы за Колумбом никто не отправился, его дорога была бы бессмысленной. Я, конечно, далеко не Колумб, но я очень рад, что разбудил во многих ребятах уверенность в том, что они могут делать карты. С тех пор, как я сделал хрест, мапперство в Украине очень сильно активизировалось. Достаточно вспомнить хотя бы чемпионат по созданию карт для CS, который вывел в свет громадное количество отличных карт. И хоть они красивее и лучше, чем хрест, но хрест был и останется в памяти геймеров свидетельством того, что нужно просто верить в себя.

«Шпиль»: А как родилась карта misto?

Я.П.: Сделав хрест, я стал гораздо больше понимать в законах картостроительства – не с точки зрения дизайнера, а с точки зрения задумки, идеи карты.

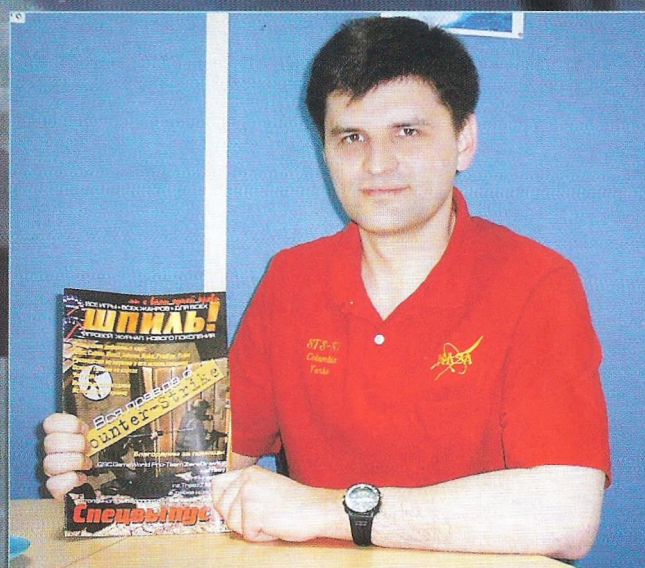
Когда овладеешь инструментом, хочется совершенствоваться в его применении. Опыт, накопленный при разработке карты хрест, я постарался полностью применить, создавая misto.

Я считаю, что misto – моя самая удачная карта, но она, признаться, не доделана. Она просто создана «в крупных мазках». На ней, к примеру, отсутствуют какие-либо нормальные текстуры. Но я придумал методику создания играбельных карт, и считаю, что я ее полностью выдержал, создавая эту карту. Она очень сбалансирована. Это достаточно играбельная карта. Иногда я возвращаюсь к ней, что-то переделываю, но новых версий никому не показывал. Возможно, я найду время и все-таки ее закончу.

«Шпиль»: А чем ты сейчас занимаешься, кроме того, что втихаря дорабатываешь misto?

Я.П.: Тут нужно сделать некоторое отступление. В середине 90-х годов в мире наметилась тенденция частных полетов в космос. Идею того, что на орбиту можно отправить любого желающего, прозвали «космическим туризмом». Но дальше идей и отдельных планов дело не пошло. И в 1996 году общественные деятели и бизнесмены США решили подстегнуть развитие этой отрасли, для чего был основан X-Prize – приз в 10 миллионов долларов, который достанется той частной команде, которая сможет сама построить космический корабль, способный совершить суборбитальный полет на самой границе космоса – на высоте 100 километров. И уже сегодня в X-Prize принимает участие 27 команд из США, Канады, Аргентины, Великобритании, Израиля, Румынии и России.

В 2002 году одна из команд, которая приблизилась к цели – Canadian Argow – пришла к тому, что ей понадобится свой отряд космонавтов – профессионалов, которые смогут испытать, а в будущем и пилотировать их корабль. Через интернет официально был объявлен конкурс, и любой человек на земном шаре мог подать свои документы на участие в этом конкурсе. Таких людей



нашлось около 200. Я тоже подал свои документы и оказался в числе шести избранных, составивших отряд «Канадской стрелы». В конце этого лета мы уже проведем серию летных испытаний, которые будут проходить четыре месяца. По их результатам можно будет сказать, когда состоится первый пилотируемый полет.

«Шпиль»: И ты все-таки полетишь в космос?

Я.П.: Обязательно!

«Шпиль»: А хочется?

Я.П.: Если бы не хотелось, я бы этим не занимался :).

«Шпиль»: Это, наверное, была мечта твоего детства?

Я.П.: Нет. Я всегда был реалистом. Какая-то романтика меня манила, но даже будучи ребенком, я понимал, что космонавт – это такая классная профессия, которая совершенно недоступна для обычного человека. Космонавтика была закрытой, очень военной отраслью. И тяга полететь в космос у меня появилась уже в академии. Тогда я подумал: «Я уже очень близок к этому, так почему бы нет?».

«Шпиль»: Круто! И кроме того, что полетишь в космос, ты еще и понесешь олимпийский огонь по Киеву? Как ты считаешь, это простое везение?

Я.П.: Нет, это еще раз доказывает, что все в наших руках, и нет ничего невозможного.

Пронести олимпийский огонь будет для меня очень интересно и почетно. Все, что связано со спортом, очень близко мне. Я приветствую киберспорт, хоть это и не олимпийский вид, но тем не менее это спорт. Идея олимпийской эстафеты также интересна – эстафета очень демократична, ведь для того, чтобы в ней участвовать, не нужно быть чемпионом или рекордсменом. Это мероприятие для самых обычных людей, и девиз эстафеты «Передай огонь – объедини мир» это ясно показывает.

Я благодарен компании Samsung Electronics за то, что она предоставила возможность таким разным людям принять участие в эстафете. Это очень важное событие в жизни каждого из нас, и оно останется в памяти на всю жизнь.

Когда я буду нести олимпийский огонь, я думаю, что читатели журнала «Шпиль!», являющиеся поклонниками компьютерных игр, могут считать, что я также представляю и их. Я с удовольствием, и для меня это большая честь, представлю такой сегмент нашего общества, как геймеры и разработчики игр – я отношу себя к обоим.

Не знаю, что нас ждет через 10 или 20 лет, каков будет облик спорта будущего. Но я считаю, что у киберспорта очень хорошие шансы улучшить свои позиции в качестве полноправного вида спорта. Я думаю, что за этим будущее.

Интервью провел
Max Pagan

Название: Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Формат: TV (1 сезон – 26 серий по 25 минут)

Производитель: Production I.G.

Режиссер: Кэндзи Камияма

Сценарий: Йосики Сакураи

Киборг: играя в шахматы

Я могу представить себе такое будущее, в котором мы будем для роботов тем, чем сейчас являются собаки для людей.

Клод Шеннон, «Математические теории связи».

E2-E4



В 1995 году в пятиминутном блоке новостей французского музыкального телеканала я случайно увидел клип на музыку Kenji Kawai Ghost city с ви-



деорядом из полнометражного мультфильма Мамору Оши Ghost in the Shell. Застыв у экрана телевизора ровно на три минуты и тридцать четыре секунды, я любовался тем, что впоследствии окрестили шедевром японского киберпанка.

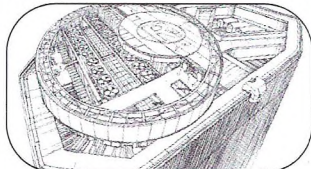
Итак, я стоял и смотрел. Японские барабаны в сочетании с хоровым пением напол-



няли комнату необычной атмосферой, превращая мой



дом в мир Уильяма Гибсона... Эта музыка уносила в тот, экранный мир, и на несколько

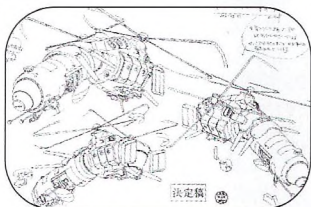


мгновений мне показалось, что я наяву переживаю все увиденные события... Когда я очнулся, с экрана телевизора на меня уже смотрела какая-то молодая француженка в желтой кофточке с надписью NEXT на груди. Через секунду



ее лицо сменила реклама дезодоранта для мужчин.

Я оглянулся и в тот момент вдруг осознал: что-то изменилось внутри меня. Прошли годы, и я понял, что тогда произошло – именно тогда я волился в мультипликацию. Хотя в ту пору в полной мере



я этого еще не осознавал, и мое увлечение анимационным искусством выливалось только в любовь к японским мультфильмам.

Но, как известно, со временем пересматриваешь свои взгляды на вещи, и то, что бы-



ло когда-то ненавистно, оцениваешь по-другому.

Другие люди – другие идеи

И вот пришел 2001 год, и в информационных сводках всемирной паутины я наткнул-



ся на сообщение о том, что в ближайшие месяцы на экраны Японии выйдет продолжение знаменитого фильма Мамору Оши. Сказать по



правде, я был озадачен, так как на тот момент мне уже удалось пересмотреть мангу Масамуне Широ (Shirow Masamune), которая кардинально отличалась от мультфильма Оши Ghost in the Shell.



Скажу больше, на одной пресс-конференции Кэндзи Камиямы (Kamiyama Kenji), режиссера анимационного сериала Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, прозвучали такие слова: «Когда мы создавали сериал, то решили разработать свой собственный мир, который не будет соответствовать миру Масамуне



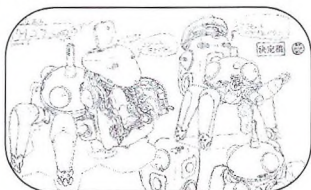
Широ и Мамору Оши. То есть я хочу сказать, что мы просто поместили главных героев мультфильма как бы в параллельный мир, где технологии, да и обстановка в целом,



соответствуют духу комикса и анимационного фильма,



но вот только жизненный устав, линия жизни, если можно так сказать, находится где-то между миром Мамору и миром Масамуне. Это что-то вроде параллельного мира, как в фильме «Противостояние» с Джетом Ли. Еще одной особенностью моего сериала является то, что главная героиня (Мотоко Кусанаги) не погибает в конце».



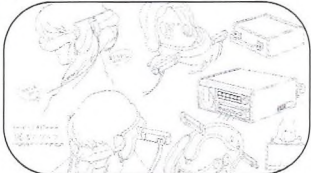
Одним словом, на этот раз мы не будем погружаться



в утопические миры Гибсона. Теперь будем наблюдать за тем, о чем писал Билл Джой в статье «Почему мы не нужны будущему»:



«Технологии XXI века – генетика, нанотехнологии и робототехника (GNR-технологии) – настолько мощны, что могут вызывать новые разновидности катастроф и злоупотреблений. В первую очередь опасность представляет доступность



этих технологий для отдельных лиц или небольших групп. Им не потребуется много оборудования или редкое сырье. Одно лишь знание сделает

возможным использование этих технологий.

Таким образом, они получают возможность создавать не просто оружие массового уничтожения, а формулиро-



вать знание, позволяющее производить массовое уничтожение. Разрушительная сила этого знания будет значительно больше, если появится способность к самовоспроизведению такого рода оружия».



Человеку свойственно стремиться к власти, ибо власть дает куда больше полномочий, нежели равноправие среди себе подобных. Издавна миром управляли холодные и расчетливые правители, однако, я думаю, они всегда осознавали то, что



создавая контроль, они обречены на ошибки.

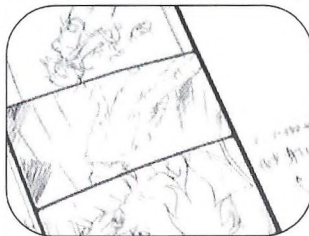
Занимаясь разработкой дизайна, режиссер Кэндзи Камияма, дебютировавший с па-



родийной работой на фильм Мамору Ошии «ПАТЛАБОР: Мобильная Полиция» под названием Mini Pato, в одном из интервью сказал: «Работая над картиной, я придерживаюсь баланса между трехмерной и классической целовой анима-



цией. Порой вам кажется, что некоторые позы и ракурсы трехмерны, но, поверьте, это заслуга художников, а не компьютера. Вы видите, как экзобот пытается раздавить героиню, наступив на ее голову, но вы даже не подозреваете,



что эта сцена имеет двойной смысл. Главное – не оболочка, главное – Призрак».

Сегодня за окном – лето 2004 года. Я просматриваю содержимое своих папок, пытаюсь найти в них то, что пропустил тогда, в 2001 году. И вот в файлах архива я натыкаюсь на заметки американца, который, проживая в Японии, пишет мини-рецензии на каждую серию специально для людей, которые не имеют возможности по-



смотреть сериал. «...Сегодня я смотрел серию, где боевой танк, сбежав с полигона военной базы, пошел колесить по городу, попутно разрушая все, что мешает его движению. Просто класс...». А вот архив новостей с официального сайта студии Production I.G.: виртуальный персонаж сериала в стиле «татикома» рассказы-



вает посетителям о кропотливой работе художников-аниматоров и художников по 3D-графике над очередной серией Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. Я пересматри-

ваю папку за папкой, вспоминая, как с жадностью поглощал все те крупички, которые собирал на просторах паутины.



К сожалению, теперь они утратили свою информационную ценность, поскольку я посмотрел сериал первого сезона.

P.S.

Я не буду пересказывать его вам, иначе сведу на нет всю красоту шахматной игры, которую представил сценарист Йосики Сакураи. Его сценарий – словно партия на



шахматной доске. Каждый шаг уже просчитан, но смысл игры заключается в том, что каждая сторона надеется, что соперник допустит ошибку в своей комбинации. Как-то на одной из встреч с журналистами его спросили, что послужило толчком для написания сценария сериала. Сакураи задумался, а потом произнес: «Руководителем нашего курса был социолог Ма-



сати Осава. Многие мои идеи основаны на его теории. И прошу заметить – я не считаю себя выдающимся писателем-фантастом в жанре киберпанка. Просто так вышло, что мне предложили принять участие в создании этого мира, часть которого вы, я надеюсь, уже успели увидеть».



3000

Animania NEWS

9 июня Дональду Даку исполнилось 70 лет. Рождением утенка принято считать выход в прокат мультфильма *The Wise Little Hen* из серии *Silly Symphonies* компании Disney в 1934 году.
www.savedisney.com

New Line Cinema продолжает экранизировать наиболее известные комиксы издательства Paradox Graphic Mystery. Первым фильмом этого проекта стал известный украинскому зрителю «Проклятый путь» с Томом Хэнксом и Джудом Лоу в главных ролях. Теперь работа идет над «Историей насилия» по одноименному комиксу A History of Violence (от создателя «Судьи Дреда» Джона Вагнера). Режиссировать «живую» версию будет Дэвид Кроненберг («Муха», «Видеодром», «Сканеры»), а роль примерного отца семейства, который на проверку оказывается не таким уж примерным, исполнит «Арагорн» Виго Мортинсен.

Variety

По сводкам бизнес-новостей стало известно, что компанию Manga Entertainment приобрел интернациональный холдинг IDT Entertainment, в состав которого входит Anchor Bay Entertainment, а также несколько анимационных студий, которые занимаются созданием спецэффектов к фильмам и анимированных рекламных роликов.

Режиссер Тим Бартон (Tim Burton) («Бэтмен», «Битлджус»), чей фильм «Большая рыба» недавно прокатился по киношным экранам, решил не бросать работу над авторскими (некоммерческими) проектами. Теперь мэтр берется за мультипликационную экранизацию



русской (ненародной) сказки «Невеста-труп» (Corpse Bride), повествующей о том, как молодой парень женится на «не совсем живой» девушке. Столь неожиданный сюжет имеет исторические корни: в начале прошлого века антисемитские бригады убивали еврейских молодоженов и их гостей прямо во время свадебных празднований.

Режиссером мультфильма будет старый друг Бартонна Генри Селек, который снимал прошлый анимационный проект Тима «Кошмар перед Рождеством». Новый мультфильм должен выйти в октябре 2005 года.

Greg's Previews

Бывший россиянин, а ныне американец Геннадий Тартаковский («Самурай Джек», «Лаборатория Декстера») написал



контракт с Sony Pictures на написание сценария и режиссуру нового фильма с элементами анимации по мотивам комиксов Осамы Тезуки «Астро Бой».
Fous d'Anim

Digital Bits сообщила о том, что долгожданный специальный двухдисковый релиз «Мой Сосед Тоторо» вместе с релизами 1-ой зоны «Наусика» и «Порко Россо» откладываются по неуточненным причинам.

www.thedigitalbits.com

3 июля 2004 года всеукраинский аниме-клуб Crystal Power отпраздновал свой седьмой день рождения в одном из развлекательных клубов города Киева. Приехавшие гости



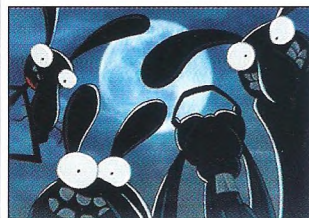
из Полтавы, Запорожья, Хмельницкого, Ровно и даже из ближнего зарубежья (Москва) могли не только расслабиться на дискотеке, но и оценить по достоинству шедевры народного творчества в виде фан-арта и манги, послушать j-rock в исполнении подрастающего поколения, и самое главное – показать себя в импровизированной театральной постановке, а также поучаствовать в конкурсе косплея (костюмированное шоу аниме-и манга-персонажей).

www.crystalpower.org

Макато Синкай, аниматор-самоучка, на своем интернет-сайте (<http://www2.odn.ne.jp/~ccs50140/profile.html>) выложил часть работ, приуроченных к его новому фильму *The Place Promised in Our Early Days*. Стоит отметить, что его предыдущая работа «Голос далекой звезды» (Hoshi no Koe), выполненная на домашнем компью-

тере, была тепло встречена как критиками анимационных изданий, так и фанатами аниме.

www2.odn.ne.jp



Завершился один из самых престижных анимационных фестивалей мира «Аннеси» (по названию городка на юге Франции, где он проводится), на котором было представлено около 200 картин из более чем 30-ти стран мира. Главный приз (а на этом фестивале приз за короткометражную ленту считается наиболее значимым) – «Кристалл Аннеси» – достался ленте «Лоренцо» режиссера Майка Габриеля (Mike Gabriel). Главный приз детского жюри получил кукольный фильм французского мультипликатора Фрэнка Диона (Franck Dion), а вот специальный приз был вручен бывшему россиянину, а теперь гражданину Норвегии Петру Сапегину за ленту *Gjennom mine tykke briller* (Through my Thick Glasses). Телевизионный приз получил уже собравший все возможные премии «Вольер со всеми удобствами» (Creature Comforts). Главный «Кристалл» за полнометражный мультфильм уехал в Южную Корею – он достался создателю мультфильма *Oseam*, режиссеру Ваек-еоп SUNG. Фильм рассказывает грустную историю слепого мальчика, который разыскивает свою мать, веря в то, что она все-таки жива.

www.annecy.org

Новости подготовили:
AnDy_nin.Ja & Sova



Создавая мультфильм...

Игра скрипки заставляет видеть то, чего не можешь объяснить.
Е. Коломиец. «Непутёвые заметки»



ТАЙМИНГ. Часть 2

В начале 30-х годов в мультипликации пришел звук, который в корне изменил форму подачи материала. Первое, на что повлияло это нововведение, — это формат снимаемого кадра, что, в свою очередь, вызвало изменение скорости проекции фильма с 16 на 24 кадра в секунду.

Однако это не стало камнем преткновения для сценаристов и художников. Наоборот, в какой-то степени появление звука облегчило их работу, так как отпала необходимость в надписях под кадрами, кото-

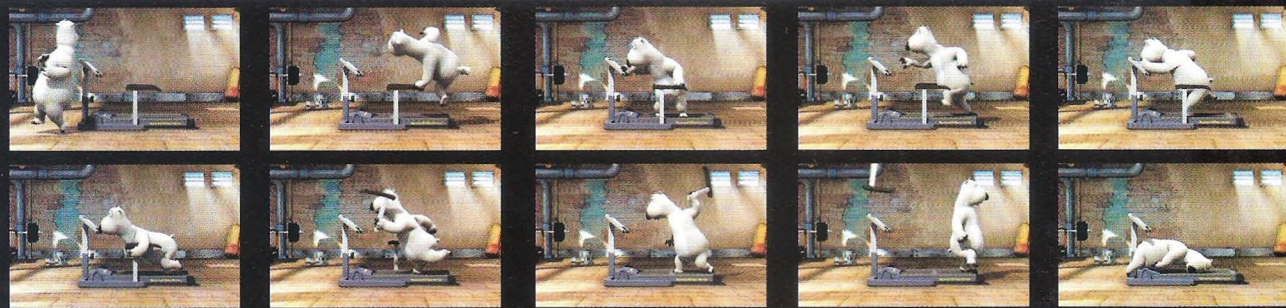
рия, монтажа сцен, ритма действия и заканчивая поведением рисованного персонажа». Одним словом, появление звука в графическом фильме сделало его более емким, динамичным и привлекательным.

На сегодняшний день одним из мультфильмов, который в полной мере оправдывает слова, сказанные более тридцати лет назад, является лента *Running Machine* корейской анимационной студии RG Animation Studio. Сюжет и постановка кадра в мультфильме не выходит за грани обычного гэзового жанра.

шаает испробовать спортивный снаряд в действии. Как показывает практика, с управлением таких систем может разобратся даже семилетний ребенок, однако излишнее количество кнопок на панели вызывает трудности у медведя. Одним словом, нажав кнопку, медвежонок получил результат, который ну никак не совпадал с его настроением на бег. Спортивный снаряд начал отбатывать программу бега назад. Осознав весь комизм ситуации, медвежонок переключает его в режим бега вперед, но промахивается со скоростью.

по панели управления. Через какой-то момент она выходит из строя, и валики дорожки резко останавливаются, валя медвежонок с ног.

Злясь и фыркая от злости, медвежонок вскакивает, отрывает второй поручень и заматывается на панель управления. И тут он задумывается о последствиях, поочередно глядя то на панель, то на отломанный поручень. Поняв, что ни к чему хорошему это не может привести, он отбрасывает поручень в сторону, но, отскокив от пола, поручень ударяется о панель и запускает дорож-



рые были неотъемлемой частью анимационных картин 20-х годов. В своей книге «Кадр за кадром» режиссер Иванов-Вано написал следующее: «Синхронное совпадение музыки и движения персонажа открыло для режиссеров новое художественное качество в мультипликации. Введение музыки, шумовых эффектов, слов коренным образом изменило структуру построения мультфильма, его творческую форму, начиная от сцена-

Действие картины начинается с того момента, когда медвежонок, занимаясь бегом в спортзале, случайно замечает электронно-механическую беговую дорожку для спортсменов. Скромный и на первый взгляд ничем не привлекательный спортивный снаряд поначалу не претендует на то, чтобы буквально через какие-то секунды вызвать улыбку на лице зрителя.

Но заинтересовавшись этим устройством, главный герой ре-

Кое-как добежав до пульта управления, медвежонок вместо выключения вновь увеличивает скорость вращения беговых валиков дорожки. И теперь ему приходится бежать в три раза быстрее, что, к сожалению, он себе позволить не может.

Под рукой оказывается случайно отломанный поручень от уже ставшего ненавистным бегового снаряда. Собрав всю волю в лапу, медведь что есть силы начинает бить поручнем

ку на отработку скоростного бега. Медвежонок вновь падает и что есть силы ударяется о штангу панели управления.

Как видите, сюжет и само действие в мультфильме довольно-таки просты. Однако самое главное в этой ленте — это звуковой ряд, в правильном сочетании с которым сюжет вызывает восхищение режиссером, который, умело оперируя всеми средствами мультипликации, помогает зрителю уловить изюминку мультфильма.



Sova

Украина на ESWC: ожидания не оправдались...

ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP

Дебютная поездка украинской мини-сборной по киберспорту на ESWC

не удалась. Можно сказать, что она просто провалилась. После крайне интересных отборочных в Киеве, где определили сильнейших игроков в номинациях WarCraft: The Frozen Throne по версии 1.15 и Counter-Strike 1.6, мы ждали начала июля, чтобы посмотреть, как покажут себя наши ребята. Но не получилось.

Нет, поехать-то они поехали, ведь это мероприятие проходило под эгидой Федерации компьютерного спорта Украины. Надо сказать, Федерация организовала поездку наших спортсменов вполне достойно. Организация самого чемпа, по отзывам очевидцев, была также на высоком уровне. Чемпионат под громким названи-



ем Electronic Sports World Cup проводился в местечке Пуатье во Франции. Именно здесь расположился комплекс Futurescope, в котором прошли игры на звание сильнейшего. Это, по словам того же bublik'a из команды Тризов, – настоящий город будущего.

Впрочем, читайте фрагмент разговора Бублика с Эниксом из GSC сами (разговор произошел накануне баталлий по CS в нашей 7-й группе):

GSC.enix: Привет, брат! Расскажи, как добрались? Были проблемы на таможне или какие-нибудь другие траблы?

TreezZ.bublik: Дорога была сложной и долгой, но... очень веселой, за что персональная благодарность беларусам. С таможней проблем не было – провезли много горилки. =)

GSC.enix: Как тебе ESWC-городок? Где живете, где проходят игры?

TreezZ.bublik: Масштабы просто-таки впечатляют. Тут реально город будущего с множеством развлечений и аттракционов. Живем в геймерской гостинице, довольно комфортной. Соседи – NoA! =)

GSC.enix: Завтра вы играете в группе, из которой, в принципе, можно выходить. Что скажешь о соперниках, какой настрой у команды?

TreezZ.bublik: Настрой боевой! Смотрели вчера Адrenalинов (накануне, 7 июля, топовая команда Adrenaline играла свой первый матч на чемпе против такой же топовой TSG – прим. редактора) – ничего сверхъестественного, а Ownage и подавно. Вот с Титанами,

думаю, будет серьезная борьба. Еще присутствуют небольшие проблемы с железом – иногда fps до 60-ти падает.

GSC.enix: Когда стартуете, завтра? Что там NoA? –))

TreezZ.bublik: Первая наша игра будет против Ownage где-то в 9–10 утра. А NoA вообще ниче не мочат... Отморозки они все. =)))

В общем, ребята ехали побеждать. Правда, к той же команде Тризов были большие претензии еще в Киеве, на отборочных. Они играли, так сказать, в тепличных условиях. Прикол в том, что украинские отборочные в Киеве проходили в их домашнем клубе – «Станции». Причем Тризам было позволено сесть на те машины, на которых они обычно играют, и компы эти находи-

лись не в общем зале, а в отдельном отсеке. Короче говоря, многие кланы были не довольны тем, что Тризы играли в более выгодных условиях, чем все остальные. По крайней мере, более привычных для них – так точно.

Но мы считаем, что если человек (или команда) – профессионал, то ему глубоко наплевать, где и с кем он играет. Если он – победитель, если геймер – не просто геймер, а настоящий чемпион, то он должен побеждать при любых раскладах. И все отмазки – для слабаков и ламоботов. Так что, в общем-то, придирки не очень принимаются. Но при этом особенно нельзя попускать Тризов – если уж команда считает, что победила честно, заняв, между прочим, первое место в стране, то и на международной арене она должна играть без компромиссов и послаблений. Если уж представляешь страну, то представь ее с честью. И отмазки для таких людей более чем не катят.

Другое дело – Izual. Парень известен тусовке как аккуратный и последовательный геймер, но скилл его колеблется от очень сильного до среднего. Сложно сказать, как он сыграет в той или иной ситуации. Нестабильность, конечно, – это не лучшее качество для киберспортсмена, но если она есть, то с ней нужно мириться или бороться. Izual не смог ее побороть, что и послужило причиной вылета из турнира...

Но вернемся к соревнованиям по Counter-Strike. Наши ребята были посеяны доволь-



но удачно – в компанию к Tre-ezZ.stancia.net попали более чем посредственные беларусы из Orion, французская команда Elitasports, чуть более живые шведы из Ownpage (которые в последнее время совсем не рулят), а также датчане – The Titans. По мнению bublik'a, шансы на выход из группы были хорошие. Нужно было всего лишь выиграть у фаворитов – Ownpage и Титанов, причем команда считала более-менее достойным соперником именно Титанов.

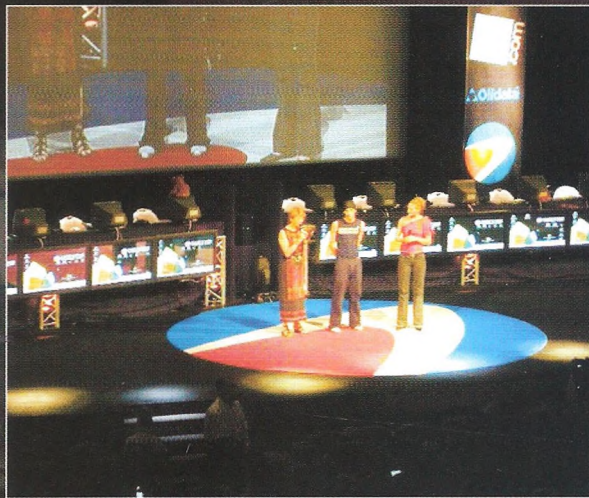
Но на практике все получилось по-другому. Ownpage, по сути, оказались настоящими owner'ами игры и разделили наших парней под кокосовый орех со счетом 13:8, что не есть показатель тяжелой и не-

примиримой борьбы за победу. Ownpage, про которых наши говорили «ничего сверхъестественного», между прочим, выиграли у всех команд в группе, кроме явных и непреложных фаворитов – Титанов. Титанам «оуны» проиграли с разгромным счетом 13:5. Однако эта игра была для них последней в групповом турнире, и они знали, что наверняка выйдут из группы, поэтому вряд ли напрягались. Но мы не спрашивали, а они не отвечали, поэтому не будем фантазировать – проиграли они действительно только раз, выиграв у всех остальных.

Следующая игра с абсолютными ламоботами по европейским меркам – французскими «элитами» – закончилась безоговорочной победой на-

ших со счетом 13:2. Но эту победу вряд ли стоит относить к грандиозным заслугам Тризов – парням из Ownpage «элиты» продула вообще всухую, а Титаны положили их на обе лопатки со счетом 13:1, и только беларускому «Ориону» они смогли засандальить 5 очков. Счет 13:5 опять же говорит не о том, что «элиты» собралась с силами и дала какой-то отпор беларусам. Это свидетельствует о том, что беларусы при таком раскладе были просто мертвыми.





Третья игра Тризов поставила их на место – с двумя проигрышами попасть в финальную часть соревнований было уже не реально. И когда началась третья игра – Тризы противостояли Титанам – стало ясно, что наши ребята могут собирать чемоданы. Итоговый счет встречи с фаворитами группы был 13:4 не в пользу наших. Тем более обидно, что в последнем поединке с «никакими» беларусами дело дошло до овертаймов, и наши спортсмены смогли победить их, только остановившись на счете 16:14...

Таким неудачным для нашей команды был день 8 июля. Итоговый расклад в группе был совершенно справедливый: первое место – Титаны без единого проигрыша, второе место – Ownage, проигравшие только Титанам, и третье место – наша украинская команда. Замыкали таблицу две команды, показавшие себя на турнире еще хуже.

Что касается Izual'a, то этому геймеру больше повезло с группой – ему попался только один более-менее сильный в этом сезоне игрок – ToD. Но кто знает, как бы все сложилось, если бы Izual не попал на этого самого злополучного Тода в своей первой же игре в групповом турнире? Izual'у не повезло, и ему действительно пришлось иметь дело с расчетливым и стратегическим соперником. Ожидаемым был и результат – Izual проиграл ToD'у. ToD, к слову, не сдал ни одной игры в групповом турнире, что тоже было ожидаемо.

Возможно, на моральное состояние нашего спортсмена действительно повлияло то, что первая же игра закончилась безоговорочным проигрышем. Может быть, Izual изначально не был нацелен на победу и выход из группы. Но с таким настроением лучше было не ехать во Францию. Из всех игр Izual взял победу только у двух настоящих лузеров группы – PuReBall и MeRLiN. Не самая здоровая тенденция.

Да, Izual не выигрывал турнир в Украине – он занял второе место. Может быть, поедь с GSC.Izual.C-Club парень, который занял первое место в украинских отборочных – FudesFodder, он наставил бы его на путь истинный. А так, без особого опыта игры на выезде, да еще в далекой Франции, среди самых сильных игроков мира, Izual, к сожалению, не потянул ляжку, которую ему накиннули на плечи и сказали: «Таци!». Обидно.

Мы попросили прокомментировать игры и их результаты ведущего комментатора портала Gamelinside.com Cyberman'a:

– Я считаю, что результаты игр были вполне предсказуемы. Все прошло более чем закономерно. Изуал – малоопытный в плане выездных поездок игрок. Да и по своему скиллу он явно не дотягивает до профессиональных киберспортсменов мирового уровня. А Тризы... Они сыграли, если мерить по их сегодняшним силам, очень плохо... Еще хуже, чем просто плохо. Я даже не хочу смотреть демку их игры с Титанами – это тупой разрыв по всем статьям...

Свои нелестные комментарии дал и SalvadorLimones:

– Что сказать? Это очередной провал украинских игроков на международной арене! Надежды наших болельщиков полностью не оправдались. Хотя, с другой стороны, трудно было ожидать каких-то выдающихся результатов от не самой лучшей КС-команды и не самого лучшего варкрафтера Украины.

К сожалению, во многом наши друзья с Gamelinside.com правы – это, возможно, не лучшая команда по контре и не лучший игрок в варик в стране, тем более что Izual действительно занял второе место в отборочных. Но и Izual, и TreezZ – безусловно, топовые спортсмены, входящие в элиту киберспорта в нашей стране (правда, слово «элита» себя несколько дискредитировало). И то, что они не луч-

шие – не оправдание для тех, кто следит за играми ESWC из-за рубежа и не разбирается во всей явной и неявной борьбе за победу в Кубке Украины, по результатам которого и были определены те, кто поехал во Францию. И если игрок едет представлять страну на турнир такого уровня, то любой иностранец будет уверен, что это лучший игрок страны. Обидно, если это не так, и еще более обидно, когда геймер реально показывает, насколько он «не лучший».

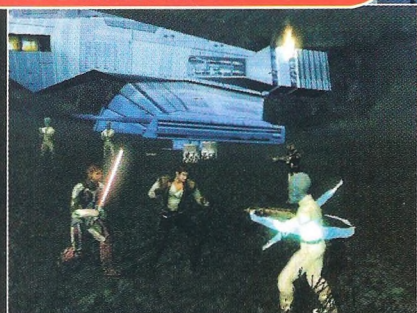
Что тут можно сказать? Хотелось надеяться, что со временем, когда поездки на большие по мировым меркам ивенты станут для наших киберспортсменов не такой редкостью, как сейчас, наши геймеры поймут, что ехать нужно только с установкой на победу.

Здесь в первую очередь стоит поблагодарить Федерацию компьютерного спорта Украины за то, что она дала шанс нашим ребятам побывать на чемпионате такого уровня. Даже опыт поражения – это опыт. А опыт поражения на ESWC полезен вдвойне. Если участники этой не самой удачной поездки из нее ничего для себя не вынесут, то другие, надеюсь, смогут чему-то научиться у TreezZ'ов и Izual'a, а также их именитых и не очень соперников. Смогут научиться, например, ответственности. Или же научатся тому, как держать удар, и как, проиграв первый раз, не проиграть все остальные партии.

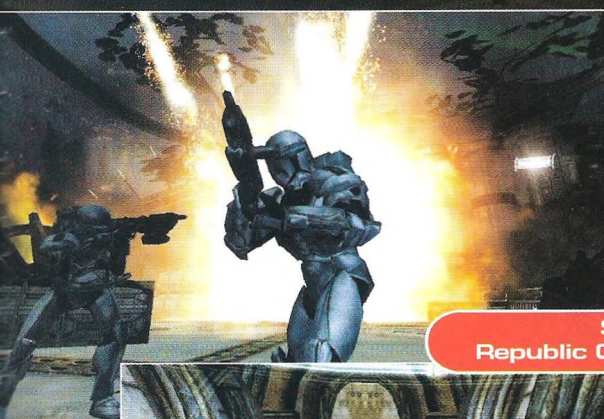
Ведь «ще не вмерла Україна»?

Эти игры стоит подождать

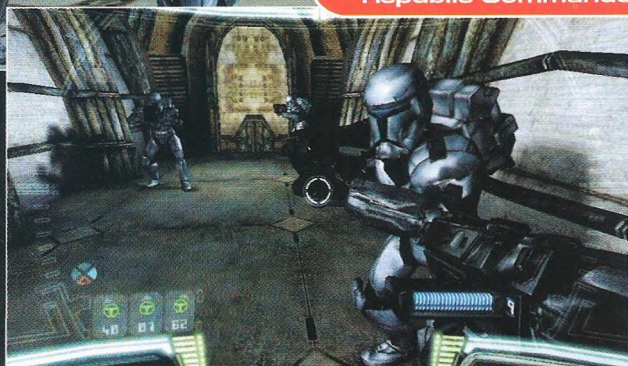
Star Wars
Knights of the Old Republic II
The Sith Lords



F.E.A.R.



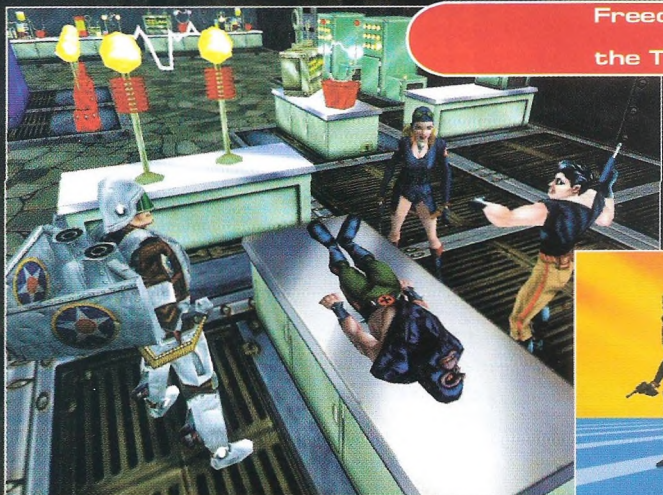
Star Wars
Republic Commando



You Are Empty



Freedom Force
vs.
the Third Reich



Без руля, или Парочка палочек

Настоящему... ну, скажем, пилоту, надо только одно – ощущение реальности, и не только в небесах, но и в руках.

И сколько бы не корпели разработчики симуляторов над точностью воспроизведения реальных условий полета, без обратной связи толку не будет...

Можно придумать систему виртуальной реальности самому. Например, забиться в кладовку, натянуть на тело общевойсковой защитный комплект (включая противогаз, есенно!), на голову надеть старое ведро с дыркой для глаз или мотоциклетный шлем и сесть на работающий старый, убитый холодильник. Получится почти половина

ощущений от реального полета – душно, жарко и трясет©.

Можно еще привязать к джойстику кота или другое домашнее животное

той же массы – тогда получим еще и эмулятор нестандартных перегрузок. Правда, будут мешать лишние звуки, не вписывающиеся в общую картину боя, да и общество защиты домашних животных в лице, к примеру, бабушки, это вряд ли одобрит.

И вообще, к чему все это, если проще воспользоваться последними разработками от компании Logitech, известной своими манипуляторами каждому мало-мальски уважающему себя геймеру? Например, к нам попали две занятные модели джойстиков, которые вполне могут добавить адреналина в кровь и сделать полет не только комфортным, но и максимально близким к реальности.

Первый джойстик, получивший название Force 3D, предназначен не только для очень удобного ведения боя и управления вверенным транспортным средством, но и для обеспечения качественной передачи ощущений.

Многие уже знают, что за рекламными заявлениями производителя может скрываться что угодно –

например, обычный вибратор. Может быть, для каких-то других целей он и сгодится, но реалистичности полету точно не прибавит. Тут уж на самом деле лучше кота привязать.

В новом джойстике все сделано несколько по-другому. Для передачи тактильных ощущений применяется специальный сервопривод, который обеспечивает обратную связь с ошеломляющей реалистичностью – вы почувствуете и перегрузки на виражах, и отдачу орудий, и попадание вражеских снарядов и многое другое.

Кроме того, джойстик предусматривает точную настройку под каждого конкретного игрока. Семь программируемых кнопок, восьмипозиционный переключатель видов и высокоточный ползунок управления тягой позволят вам без труда управлять самым сложным истребителем.

Можно еще добавить, что основание джойстика достаточно массивное, и он хорошо удерживается на столе. А поставляемое в комплекте программное обеспечение позволяет

с легкостью настроить органы управления под любые требования. Кроме того, в настройках есть готовые пресеты под многие популярные игры. Да и поставляемая игра Free-space 2 Colossus от Interplay наверняка понравится многим.

Теперь можно переходить к другой модели джойстика от этой же компании – Logitech Freedom 2.4 Cordless Joystick. Как можно заметить из названия, этот хитрый девайс обеспечивает пользователя беспроводной связью, а это просто замечательно. Я бы даже сказал, круто. Теперь можно не ютиться около монитора, а удобно расположиться даже перед экраном телевизора, если, конечно, у вашей видеокарты есть такая возможность.

Прямо скажем, компания-разработчик очень любит беспроводные устройства – в ассортименте ее продукции есть что угодно – мыши, клавиатуры, геймпады и всякая другая мелочь. Вот теперь очередь дошла и до джойстиков. Ну что ж, посмотрим, чем нас порадовали.





Самое интересное в этой модели – это даже не применение средств беспроводной связи, а некоторые кнопки, выполненные полностью из алюминиевого сплава. Честно говоря, я думаю, что это сделано не для увеличения надежности, а для стильности и придания дополнительной крутизны. Как по мне, то микропереключатель под кнопкой сломается намного скорее, чем она, родимая.

Но это дело такое, а вот об оснащении стоит поговорить отдельно. Прежде всего отметим обрезиненное основание. По идее, оно должно хорошо держаться на гладком столе и не ползать по его поверхности. В принципе, так оно и есть. Если стол стеклянный, к примеру. Но это в теории все шоколадно, а на практике все-таки ползает. И не потому, что резина плохая или стол не очень полированный, а потому что само основание не очень тяжелое.

Кроме основания, наша палочка оборудована целым десятком кнопок, так что с нехваткой органов управления бороться не придется. Кроме них, есть еще и переключатель видов обзора и неизменный рычаг управления тягой – кстати, очень неплохой и достаточно точный.

Но все это не так интересно, поскольку присутствует

и в других моделях джойстиков. А самое интересное – это, конечно, модуль беспроводного управления. Итак, посмотрим на него более пристально.

Первое – это приемник. Что радует, так это небольшие габариты устройства – в условиях наших квартир это очень ценное свойство. Длина кабеля составляет 1,22 м, так что блок приемника можно разместить теоретически где угодно, а практически можно оставить висящим позади системного блока. Но все-таки стоит учесть тот факт, что для нормальной работы его желательно ставить не ближе чем 20 см от источников помех – монитора, колонок, системного блока и т.д.

На джойстике и приемнике есть светодиоды, с помощью которых контролируется состояние девайса и качество связи, так что сразу видно, если возникла проблема. Светодиод, расположенный на джойстике, также показывает боеготовность батареек. Подробно все свето-

вые сигналы Logitech Freedom 2.4 описаны в русскоязычной части руководства пользователя.

Сразу после подключения возникало естественное любопытство – а на сколько же далеко надо уйти от приемника, чтобы можно было играть без проблем? Тем более что руководство пользователя гарантировало устойчивую связь в радиусе шести метров!

Вряд ли кому-то захочется или понадобится отползть от компьютера на такое расстояние, но эксперимент есть эксперимент. И наш джойстик продолжал устойчиво работать на расстоянии 10 метров, а попытки установить связь

были и на 12 метрах! Так что в пределах одной комнаты можно расположиться с достаточным комфортом.

Итак, выбрав любую из этих двух моделей, вы не прогадаете, что характерно. И удовольствия можно получить массу, потому как в умелых руках эти палочки могут творить несомненные чудеса.

Как написано на сайте производителя, «вы требовали высокую огневую мощь и полное управление с помощью одноручного штурвала – и вы это получили. Все, что нужно, чтобы стать первоклассным летчиком-истребителем, – у вас в руках, дело только за вами».

И я с этим согласен.

Редакция благодарит компанию ELKO за предоставленные устройства.

В роли летчика-испытателя выступал

Сергей Грицачук aka Aahz
serggrits@comizdat.com

Что лучше счастья?

100 мегабайт счастья

Ждите с 1 июля

в торговой сети «Феномен», «Мобилик», отделениях Укрпочты и сбербанков

silver.com

INTERNET SERVICE PROVIDER

Впервые в Украине уникальные 100-мегабайтные ИНТЕРНЕТ-КАРТОЧКИ от компании «Сильвер Ком».

Мы отказались от традиционной идеи почасовых жарточек.

пр. Победы, 22, т. 216-4-660, info@silvercom.net www.silvercom.net

Предлагаем пользователям круглосуточный доступ в Интернет в течение неограниченного времени.

Время больше не имеет значения – только объем информации.

Золотой ребенок

Pixel View

Привет, пацаны и особенно девчонки. Сегодня ко мне попала одна весьма интересная коробочка, о которой просто не могу не рассказать. В ней, вы не поверите, я нашел золото. «Ну, — подумал я, — сбывлась моя детская мечта найти клад!». Губа сразу же неимоверно раскатилась, и я стал представлять, что же мне такого себе приобрести. Но, как выяснилось позже, это был не золотой слиток, а всего лишь видеокарта производства Pixel View на чипсете GeForce FX 5900, но с золотым напылением. Прикинув, сколько я могу выручить, если соскоблю золото и отнесу его в пункт приема, я понял, что на все, что хочется, все равно не хватит, и тогда я решил ее просто протестировать. А что из этого получилось, читайте дальше.

Комплект поставки

Устройство поставляется в большой светло-серой коробке, сделанной из плотного картона и перевязанной красной ленточкой. Открыв коробку, сразу

видим саму видеокарту, гордо занимающую весь «верхний этаж». На «нижнем этаже» можно найти еще много интересного:

- инструкцию на английском языке;
- универсальный переходник Video In/Out, на котором присутствуют коаксиальный и S-Video-разъем;
- переходник с DVI на VGA;
- удлинитель для подключения питания;
- коаксиальный кабель;
- кабель S-Video;
- семь дисков с различного рода софтом, драйверами и играми.

Что ж, комплект хороший, можем отнести к достоинствам.

Внешний вид

Когда берешь видеокарту в руки в первый раз, испытываешь чувство эйфории. Текстолист покрыт золотым напылением, что, по заявлению производителей, должно снижать помехи и способствовать лучшему охлаждению. Монтаж выполнен практически идеально. Графический процессор и микросхемы памяти накрыты массивным «медным»

радиатором, с левой стороны которого установлен один вентилятор, прогоняющий воздух сквозь ребра по принципу турбины.

Но присмотревшись повнимательней, понимаешь, что не все так радужно. Во-первых, взглянув на одну из карт сбоку, я заметил просветы между микросхемами памяти и радиатором. Это, конечно, может быть единственный экземпляр с подобным браком, но я вам рекомендую тоже обращать внимание на эти вещи, так как подобного рода продукт с такими просветами если не сгорит, то глючить будет точно. Во-вторых, основание радиатора выполнено не из меди, а из алюминия, покрашенного в соответствующий цвет. К тому же ребра (в данном случае медные) в него не вплавлены и даже не впрессованы, а просто вставлены в специальные гнезда. В-третьих, отверстие турбины вентилятора, через которое выходит воздух, сделано таким образом, что продуваться будет только часть ребер. Кроме того, скорость вращения вентилятора не

управляется, вследствие чего устройство получилось немного шумным — вентилятор постоянно крутится на полной скорости, даже если в этом нет необходимости. В общем, если сказать кратко, то все круто, кроме системы охлаждения.

Технические характеристики

- Процессор — GeForce FX 5900, рабочая частота — 400 МГц;
 - оперативная память — 128 Мб DDR SDRAM производства Hynix, рабочая частота — 425 (850) МГц;
 - ширина шины памяти — 256 бит;
 - интерфейс подключения — AGP 2X, 4X, 8X;
 - разъемы подключения — VGA, DVI-I, Video In/Out;
 - полная аппаратная поддержка — DirectX 9.
- Также хотелось бы выделить поддержку функций Video In/Out через микросхему Philips 7108.

Тестирование

Для тестирования мы использовали довольно стандартный набор тестов. Это 3D Mark 2003, 3D Mark

2001SE, Quake III demo four, Unreal Tournament 2003 dm-asbestos. Делалось это для того, чтобы вы могли сравнить результаты данной видеокарты с результатами других устройств. Итак, вот описание нашей тестовой платформы:

- центральный процессор – Intel Pentium 4 3,0 ГГц FSB 533 МГц Hyper Threading Enabled;
- оперативная память – 2 модуля PC 3200 DDR SDRAM takeMS по 512 Мб каждый;
- материнская плата – ASUS P4C800 (Intel 875 chipset);

- тот самый видеоадаптер GeForce FX 5900 128 Мб DDR;
- жесткий диск – Western Digital WD800 80 Гб Ultra ATA 100;
- операционная система – Microsoft Windows XP Professional Service Pack 1;
- DirectX 9.0b;
- драйвер системной логики –

Intel Chipset Installation Utility 5.00.1012.

Что касается драйвера для видеоадаптера, то вначале был



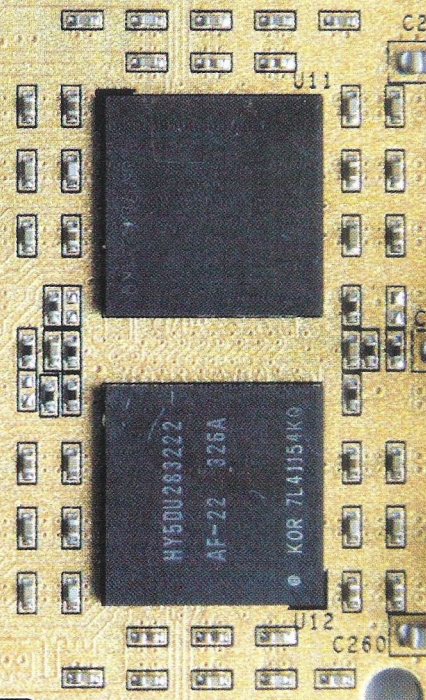
GEFORCE FX 5900



nVIDIA®

G37150.1 0322A1
S TAIWAN

W01-370005 95.Z35BAAHXA.LXX
VER:4.35.20.22.01 CS:4600 S/N:37000500735



Стандартный режим

3D Mark 2003		3D Mark 2001 SE		Quake III		UT 2003	
640x480	4553	640x480	19120	640x480	421,4	640x480	258,29
800x600	3779	800x600	18241	800x600	415,5	800x600	258,07
1024x768	2924	1024x768	16917	1024x768	479,1	1024x768	249,72
1280x1024	2133	1280x1024	14390	1280x1024	284,1	1280x1024	192,20
1600x1200	1628	1600x1200	12079	1600x1200	213,6	1600x1200	140,67

установлен Detonator 56.72 с официального сайта NVIDIA, но так как компьютер по непонятным причинам уходил на перегрузку, было принято решение установить драйвер с компакт-диска, поставляемого вместе с устройством. Возможно, в этом была виновата неимоверная жара, стоявшая во время тестирования (а о проблемах системы охлаждения уже говорилось), но после установки «родного» драйвера компьютер стал работать намного более стабильно. Хотя в этом есть и отрицательная сторона – результаты тестов стали несколько хуже.

Результаты

Расписывать результаты особого смысла нет, так как все прекрасно видно из приведенной таблицы. Понятно, что мощности данного устройства хватит на все современные игры. А теперь хотелось бы определить потенциал видеоадаптера.

Разгон

Сразу скажу, что данный раздел приводится с единственной целью – ознакомить пользователя с потенциалом устройства. Повторение действий, описанных далее, может повлиять на стабильность работы вашей системы или даже привести к выводу ее из строя. При этом вы лишаетесь гарантийного обслуживания и не можете выдвигать какие-либо претензии. Редакция, а также я лично не несем никакой ответственности за последствия повторения действий, описанных в этой статье.

Всем, наверное, интересно, на что способна данная штука. Но прежде чем заняться разгоном, необходимо позаботиться о хорошем охлаждении. Если бы на устройстве зазоров между радиатором и памятью не было, можно было бы попробовать и так. Но у нас они были, и нам пришлось немного поработать, хотя и в первом случае принять некоторые меры будет не лишним.

Для улучшения охлаждения снимаем кулер и аккуратно удаляем остатки «терможвачки» с радиатора и микросхем памяти. Делать это нужно очень осторожно, поэтому о предметах типа ножа или напильника можно забыть. Самым простым способом в данном случае будет вначале поцарапать ногтем, а потом начисто протереть места загрязнения смывкой для печатных плат, которую можно недорого приобрести на любом радиорынке. После этого тонким слоем наносим свежую термопасту на микросхемы памяти и процессор и устанавливаем кулер обратно. Убедившись, что радиатор плотно прилегает, вставляем карту в материнку и идем дальше.

Для разгона я решил не пользоваться дополнитель-

ными утилитами, поскольку сам драйвер от NVIDIA имеет встроенную функцию для «задириания» частот. Естественно, она скрыта от неопытных пользователей подальше, но для нас это не проблема. Запускаем редактор реестра (для этого нажимаем **Win + R** и набираем **regedit**). В ветке **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\NVIDIA Corporation\Global\NVTweak** создаем параметр **DWORD** с именем **CoolBits** и присваиваем ему значение **3**. Теперь смело заходим в настройки драйвера и ищем там закладку «Тактовые частоты». Что касается памяти, то здесь практически все понятно. Исходя из ее маркировки, несложно догадаться, что время выборки у нее **2,2 нс**. А зная время выборки, просто высчитать частоту, на которой она может работать: $1000 / 2,2 \approx 454$ (908) МГц. С процессором, конечно, придется поэкспериментировать. Сразу скажу, что мы остановились на частотах **450 МГц** и **900 МГц** для процессора и памяти соответственно. Можно было гнать и дальше, но при этом начинают появляться артефакты. А прибегать к экстремальным методам разгона типа повышения напряжения питания ядра

процессора путем припайки резисторов или установки «морозильника», мы не хотели. Поэтому на достигнутом и остановились. Результаты тестов смотри ниже.

Как видим, прирост есть, хотя и небольшой. Так что особого смысла в этом я не вижу, но эксперимент – это всегда интересно. Немного смущает результат **3D Mark 2001SE** в разрешении **800x600**. С чем связано такое поведение системы, не совсем понятно, но я проверял несколько раз, и каждый раз результаты были практически одинаковыми.

Вывод

В целом, устройство мне понравилось. Есть, конечно, недостатки – это и система охлаждения, и шумность устройства, а также некоторая нестабильность в работе (скорее всего, связанная с первым недостатком). Но при большом желании и отсутствии криворукости это все можно пережить. С другой стороны – качественные компоненты и монтаж, невысокая цена, хорошая производительность, а также богатый набор дополнительных компонентов – все это радует. Выбор, естественно, остается за вами, я же просто постарался предоставить подробную информацию и не удержался от соблазна высказать свое мнение. На этом буду прощаться. До встречи на страницах нашего журнала.

Алексей Хабаров
xas@comidat.com

Видеокарта предоставлена компанией ELKO

Разогнанный режим

3D Mark 2003		3D Mark 2001 SE		Quake III		UT 2003	
640x480	4854	640x480	19253	640x480	423,1	640x480	257,92
800x600	4153	800x600	16494	800x600	419,0	800x600	257,98
1024x768	3182	1024x768	17012	1024x768	394,1	1024x768	253,84
1280x1024	2333	1280x1024	14874	1280x1024	307,9	1280x1024	206,28
1600x1200	1798	1600x1200	12730	1600x1200	233,3	1600x1200	153,40

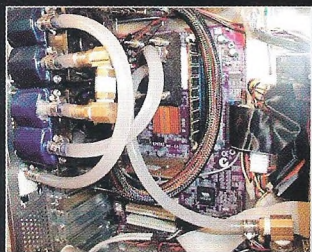
NEWS

РАШПИЛЬ

Полное погружение

Разгон процессоров продолжается. Продолжаются и попытки как-то компенсировать выделяемую в виде тепла энергию...

Кстати, на сегодняшний день, пожалуй, воплотились уже все приколы 80-х – начала 90-х годов насчет компьютеров и кибернетики. Тогда прикалывались, говоря, что скоро актеры станут полностью компьютерными, компьютеры будут в машинах и телефонах, что губернатором Калифорнии станет киборг и что компы будут



охлаждать с помощью жидкого азота и водяных насосов.

Не будем агитировать вас, чтобы на грядущих выборах губернатора вы написали в избирательных бюллетенях «Голосуя за сборочный конвейер на Запорожском автозаводе», а вот рассказать о том, как нынче модно охлаждать свой проц – это мы можем.

Если хочешь поразить свою девчонку, не нужно



вести ее в кино на «Гарри Поттера и узника Азкабана», лучше приведи ее домой и покажи свой комп. Если он будет оснащен системой

водяного охлаждения от PolarFLO – это дело. Будь уверен, тот момент, когда она увидит турбокулер, запомнится ей на всю жизнь. Другое дело, если твой пеньек или атлон охлаждается с помощью системы водопадов из трехлитровых банок из-под огурцов, но смастерить такое чудо не каждому по рукам. А вот приобрести систему от PolarFLO можно, если денег хватит.

Такие штуки делают в двух- и трехпортовом исполнении. Модели серии под названием PolarFLO TT подходят для использования с процами под сокет 754, 939, 940, 478, 603 и 604. Для тех, кто не в курсе – это Pentium и Athlon. Делают даже специальные приборины для того, чтобы засовывать их в корпуса типа slim.

А если вы хотите быть вообще впереди всех самых продвинутых хакеров, то лучший вариант – дожидаться выхода в свет системы BigWater от фирмы, название которой непосредственно ассоциируется с охлаждением – Thermal-take. Раньше специалисты воздерживались от использования систем водяного охлаждения даже в том случае, если разгоняли процессор до немереных показателей – они просто боялись, что в какой-то момент система, которая должна защищать проц, просто даст течь. Кому интересно найти у себя в компе фонтанирующий дистиллированной водой шланг? А фонтанировать должно нехило – производительность этой системы аж 120 литров в час! Что самое прикольное – эта система охлаждения работает тише, чем большинство обычных кулеров – это примерно 17–21 дБ.

Так что ее, по сути, и не слышно.

nVidia делает химеру

Абсолютно очевидные решения часто бывают либо в корне неправильными, либо труднодоступными на практике. Вот, например, совершенно логично подумать, что, допустим, чтобы ускорить выполнение какой-то работы, нужно просто выделить под нее побольше ресурсов. А оказывается, бывают такие вещи, которые нельзя ни делить, ни умножать. Вот классический пример носилок – если два чела носят носилки, нагруженные каким-то хламом, и одного из них убрать, то второй будет работать не в два раза медленнее, вряд ли он сможет вообще таскать эти носилки. Особенно по лестнице. И наоборот – если добавить им в бригаду еще три тысячи человек, то вряд ли работа ускорится намного – все равно носилки только одни!

Вот и видеосистема, которая часто не справляется с обработкой изображения, не так просто масштабировается – нельзя добавить

в комп еще одну видяху и заставить видео обрабатываться и выводиться на экран в два раза быстрее. Не получится – есть вещи, которые делить очень сложно. Обработка видеоданных – это одна из таких вещей.

Но, как известно, если очень захотеть, то можно не только в космос полететь (читай рубрику «Чуваак!»), но и сделать так, что две видяхи будут работать, как одна. Новый чипсет Tmwater для рабочих станций на интеловских процах Хе-оп сделан так, что на «матери» будет аж два слота PCI-E-x16 – это специальные разъемы для ащк профессиональных видеокарт. Вот nVidia и заточила под это дело новую видяху GeForce 6800. По словам болтуна, который рассказал прессе о производительности карт, она будет работать на 77% быстрее, чем одна такая же видяха. В общем, системка получится совсем не для третьей Кваки. Думается, что на ней можно будет запускать «третьих квак» штук 10–15.



Так охлаждают суперкомпьютеры

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський

Редактор
О. Ліщук

Літературний редактор
А. Гриневич

Дизайн та комп'ютерне
верстання

О. Заславська

Фотокореспондент
М. Смоляр

Відділ реклами
О. Сепітій

Служба розповсюдження
В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун

Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков

Видруковано з готових фотоформ

ТОВ «Декабрь» у друкарні

«Новий друк».

Зак. №04-3768

Друк офсетний

Формат 60x90/8

10.5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне

поліграфічне виконання несе

друкарня «Новий друк»

(м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,

тел. (044) 552-80-50).

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

ЕПОС

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 01680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53,

Тел./факс: (044) 454-08-74

E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Всі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі можливе

лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано

рекламні матеріали фірм-виробників

та матеріали з сайтів:

www.overgame.com, www.theoxygentank.com,

www.gamespot.com, www.gamesville.com,

www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

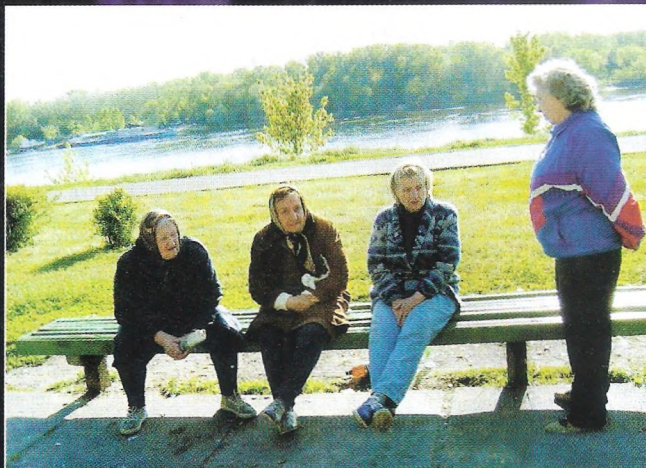
Передплатний індекс – 23852

з CD-диском – 01727

РЕКЛАМНИЙ ИНДЕКС:

1С Украина	2-я обл.
Шпиль!	3-я обл.
Samsung Electronics	4-я обл.
Альфа М	3
DiaWest	7
ZyXEL	11
Silver.Com	59

Наш адрес — не дом и не улица, наш адрес сегодня такой...



Все обсуждают новый сайт нашего журнала

То, о чем вы тайне мечтали, но боялись спросить, свершилось – не так давно у нашего издания появился новый сайт. Адрес сайта легко запомнить: www.shpil.com, хотя на начальном этапе убедительно советую установить его в своем браузере как стартовый. Или хотя бы добавить в «Избранное». А теперь – несколько слов о самом сайте...

Во-первых, дома, в шкафу, где вы храните домашний архив всех журналов «Шпиль!», наконец-то можно сделать уборку, а вопрос о покупке нового и более вместительного шкафа уже не так актуален. Все дело в том, что на сайте www.shpil.com в электронном виде доступен архив всех статей журнала. Архив разбит по позитивным рубрикам «Ждем-с!», «To play or not to play», «Ацтой», «П@утина»,

Offline и «Анимания». И, конечно же, тут хранится много-много-много разных скриншотов! В конце каждой статьи можно найти совет, что б такого полезного почитать на сайте на ту же тему.

Во-вторых, для того чтобы всегда быть в курсе всех дел и прослыть человеком, который все узнает первым, рекомендуем подписаться на электронную рассылку сайта, которая уже весьма популярна. Не будем раскрывать все тайны, но подписчиков в ближайшем будущем ожидают приятные сюрпризы.

Самое интересное, что на этом приятные известия не заканчиваются – с появлением нашего ацкого сайта отпала всякая необходимость искать по необъятному интернету нужный вам форум, чтобы обсудить какую-либо игру, поделиться впечатлениями или спросить совета по прохождению. Все дело в том, что форум

у нас уже есть, и он, как и журнал, охватывает самый широкий спектр вопросов, касающихся компьютерных игр и не только. Здесь же вы можете задать вопрос, например, конкретному автору статьи или пообщаться со своими кумирами.

Отдельное внимание геймерского сообщества стоит обратить на то, что на сайте постоянно проходят конкурсы, причем зачастую несколько конкурсов одновременно. Участвуя в них, каждому предоставляется возможность проявить самые разные таланты от сочинения поэтических од до смелых фантазий по борьбе с ацтом. Наиболее смелые и талантливые, безусловно, будут осчастливлены фирменными призами! «Счастье есть, его не может не быть», как поется в одной старой песне.

Новый сайт, безусловно, будет анонсировать все новые номера журнала, однако самые свежие выпуски издания будут распространяться, конечно, исключительно по подписке и через розницу. Так что не забудьте подписаться на самый шпильный журнал!

Итак, про сайт уже сказано много, осталось только оценить его лично. Свои комментарии, замечания и предложения будем ждать на мыло z@comizdat.com.

Все на www.shpil.com!

Главный редактор
интернет-проекта
Издательского дома
«Комиздат» Сергей Горохов

СОВЕТЫ И ПРОХОЖДЕНИЕ ИГР — ЛИДЕРОВ ПРОДАЖ ПОСЛЕДНЕГО ВРЕМЕНИ!

Настольная книга по Sacred

Прохождение Splinter Cell:
Pandora Tomorrow

Советы Thief: Deadly Shadows

Призраки в Hitman: Contracts

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЧИТ-КОДОВ!

ПРИКОЛЫ В ХИТОВЫХ ИГРАХ!

А также:

Armed & Dangerous

Neighbour from Hell 2: On Vacation

Jack the Ripper

Fatal Frame 2

Механоиды

Broken Sword 3

Ghost Hunter

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Специальный выпуск №2 (4), июль-сентябрь

ТОПОВЫЕ
ИГРЫ
НА
С

Додай чарівності у звичний світ



Монітори серії MagicBright Магічне поєднання дизайну і можливостей

Магія яскравості! Монітори Samsung SyncMaster серії MagicBright (793MB, 795MB, 797MB, 997MB) – єдині монітори, обладнані чотирма режимами яскравості для виконання будь-яких завдань при одночасній відповідності всім вимогам безпеки.

Магія комфорту! Програма MagicTune® надає можливість встановлювати параметри зображення навіть без використання кнопок на панелі монітора. Для прихильників традиційної настройки передбачені кнопки на боковій панелі.

Магія дизайну! Новий дизайн корпусу здатний прикрасити будь-який інтер'єр від стриманого офісного до вишуканого домашнього.

Монітори Samsung серії MagicBright – досконалість за межею реальності.



Монітор
Samsung 795MB

Алгрі (0482) 379715, 373789
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037, 4619536

Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном інфо-служби
Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



СПОНСОР ОЛІМПІЙСЬКОЇ
ЗБІРНОЇ УКРАЇНИ